QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

15 LUGLIO - ANNO III N. 13 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame & COMPUTER WORLD

L. 3.000



L'ULTIMO HIT DEGLI AUTORI DI POPULUS: FLOOD

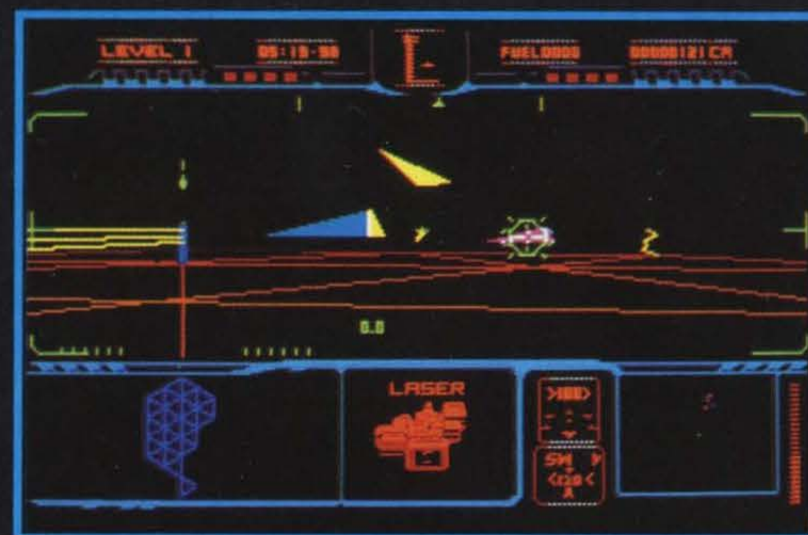
ATOMIX: LA CHIMICA IN VIDEOGIOCO

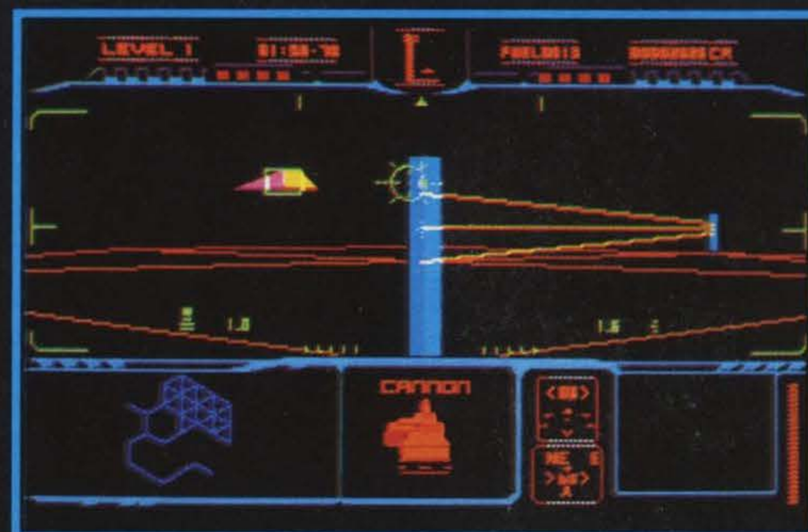
LA SOLUZIONE DI CHAOS STRIKES BACK

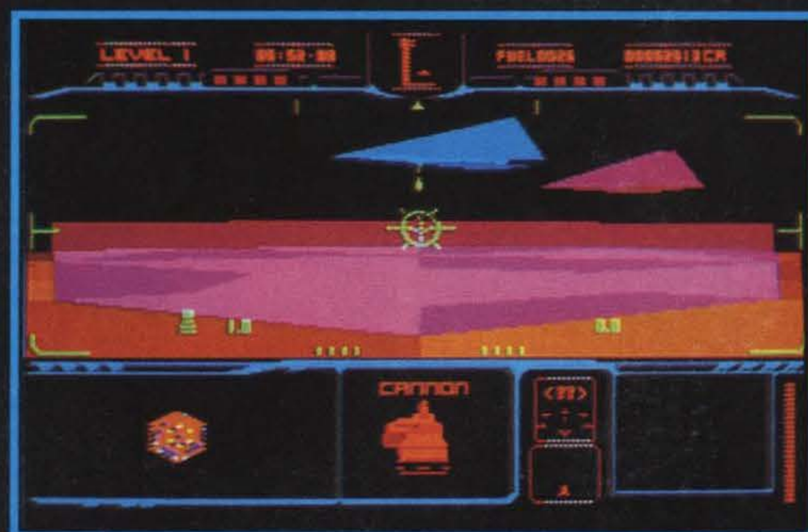
STOS: L'UNICA GUIDA COMPLETA!!!

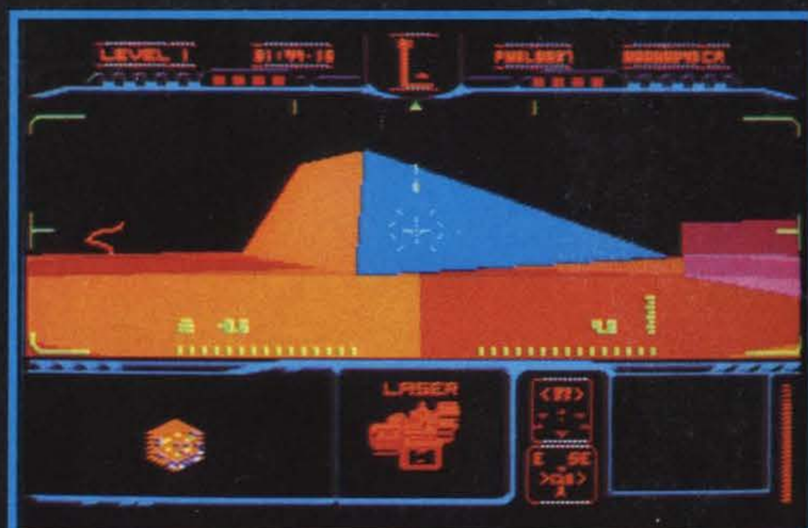
PROJECT FIRESTART: GLI ALIENS ECA











MATRIX MARAUDERS

TERRA UNO - PREPARATI AD ATTERRARE: E' ARRIVATA LA TUA ORA . . .

Stai lottando attraverso i complessi labirinti del tunnel della morte e devi sapertela cavare con le tortuose curve per continuare la competizione.

Il tracciato della corsa mortale é collegato da una serie di griglie-trappola contenenti numerosi bonus sparpagliati qua e là comprendenti moduli di amplificazione della velocità e del combattimento che devono essere raccolti per assicurarti la sopravvivenza!

Splendido gioco arcade tridimensionale.

Questa é l'ultimissima simulazione futuristica di corsa – non troverai nulla di simile in questa galassia.

Opzione per 2 giocatori per un "Testa a Testa" collegato via porta seriale.

Strumenti di sussidio – audio per la navigazione digitalizzati.

Programma di selezione armi innovativo.

La tua missione? Uscire vittorioso come L'Annientatore – e cosi essere accettato come l'unica recluta richiesta per la privilegiata Squadra Intergalattica dei Teschi Stridenti . . . riuscirai ad affrontare la sfida?

Dalla versione Amiga

Amiga/Atari ST **L29.000**

PSYGNOSIS – GIOCHI PER LA GENTE CHE GIOCA

Distribuito da LEADER
DISTRIBUZIONE SRL
VIA MAZZINI, 15
21020 CASCIAGO (VA)

PSYCLAPSE

VG&CW

Direttore responsabile:
Rocco Schirinzi

Capo redattore:
Alessandro Gualtieri
In redazione: Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto.
Inviato dall'estero:
Anthony Remedios
Fotografia: Elias Willard
Grafico impaginatore: Esserrelle
Art director: Lavinia Piccini
Abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397/9303556 Fax tel. 02/93502770

Concessionaria della pubblicità:
BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l.
Tel. 02/55213486

Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI)

Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988

Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000

Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO)
Sped. in abb. postale gr. 3/70
Pubblicità inf. al 70%.
In Copertina: **Flood by ECA**

La "patata bollente" che abbiamo fatto maturare nel campo dell'editoria italiana specializzata sta iniziando a dare i suoi frutti. Sono ancora pochi tuttavia, ma speriamo che tutti i lettori di VG&CW possano comunque prenderli ad esempio e farli propri. Nel frattempo si profila all'orizzonte (quello estivo, per la precisione), una ricca ed attesissima sorpresa che solo l'unica vera rivista "casalinga" poteva darvi: leggete un po' qua e là, in questa pagina, per raccogliere preziosi indizi al riguardo!
Desideriamo esprimere un augurio ed un saluto particolare al nostro "neonato" collaboratore, il simpaticissimo Raffaele Zabban di Bologna che sembra avere tutte le carte in regola per dar molto filo da torcere all'inarrestabile Mirko che già da tempo milita in redazione. Le vacanze sono arrivate ed i migliori videogame per passarle allegramente non mancano: che aspettate a voltare pagina?!

SOMMARIO

ATTENZIONE! ATTENZIONE!

Il numero 15 di VIDEOGAME & COMPUTER WORLD, in edicola ai primi di Agosto, sarà sviluppato come una raccoltona di trucchi, consigli, strategie e soluzioni di vecchi e nuovi giochi, adventures, simulazioni, ecc. Occhio alle edicole dunque, non fatevelo scappare!!!

Ecco la lista delle soluzioni di adventure apparse su VG&CW per chi desidera ricevere gli arretrati del nostro quindicinale.

ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88
UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88
DUNGEON MASTER DAL N. 4 NOVEMBRE 88 AL N. 3APRILE 89
SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
QIN N. 5 GIUGNO 89
LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMBRE 89
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DICEMBRE 89
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEBBRAIO MARZO 90
TIME N. 5 MARZO 90
BLOODWYCH N. 5 MARZO 90 AL N. 11 GIUGNO 90
FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
HERO'S QUEST N. 10 MAGGIO 90 AL N. 11 GIUGNO 90
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
CHAOS STRIKES BACK N. 7 APRILE AL N. 13 LUGLIO 90

Sedici nuove missione per tutti gli aficionados del più giocoso simulatore di volo mai pubblicato: Fighter Bomber Activision. Si diano da fare allora tutti coloro che sono ancora alle prese con gli ultimi scenari di guerra originari, perchè fra breve l'Activision ce ne offrirà altri 16 sempre più complicati e perfettamente compatibili con il game base. Fighter Bomber Advance Mission Disk sarà presto disponibile per Atari ST, Amiga ed IBM PC e per funzionare richiederà necessariamente una copia originale di Fighter Bomber.

La Empire ha acquisito l'esclusiva dei diritti d'autore per la versione del gioco ispirato al libro Team ankee - Attacco In Profondità (edito da Rizzoli), che ha venduto oltre un milione di copie. La versione su computer curata dalla Oxford Digital e dallo stesso team che ha realizzato Hunt For Red October. Il gioco comprende una combinazione di strategia classica wargame e alcune fasi arcade di battaglia vissute attraverso una rappresentazione grafica rigorosamente tridimensionale. L'elemento strategico è la presenza di una mappa della zona di combattimento e di una panoramica con un semplicissimo sistema di interazione sviluppato su numerose icone. Team Yankee sarà presto disponibile per Amiga, Atari ST, IBM PC e CBM64/128.

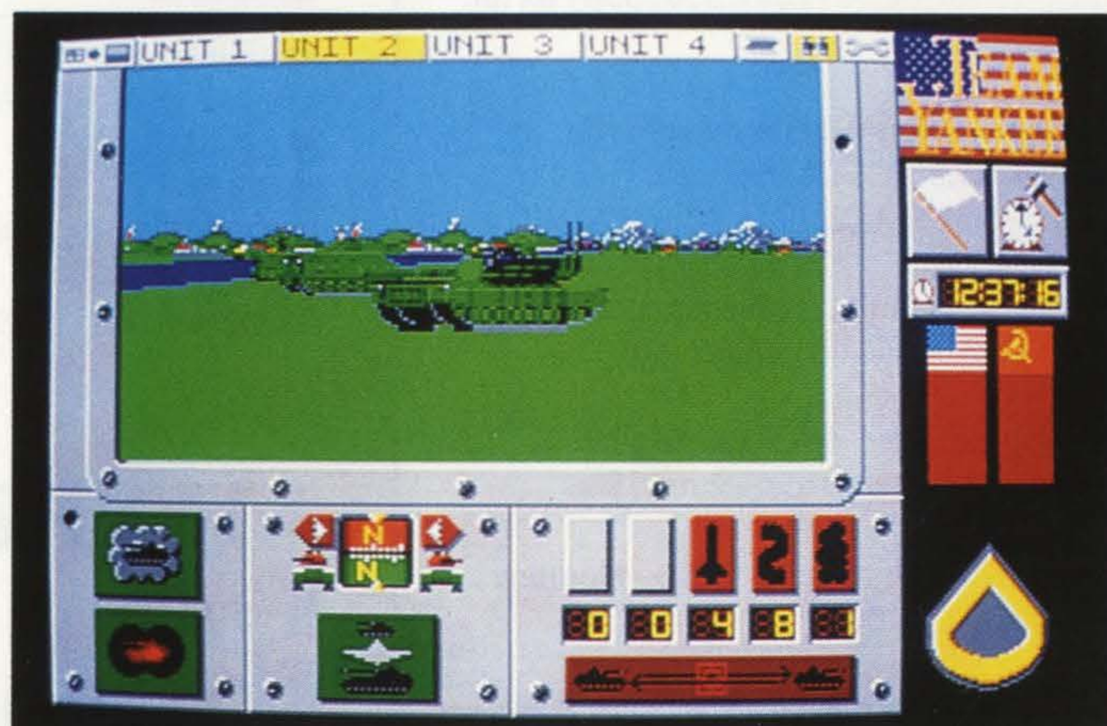


Ancora "carcio": European Superleague

E' stato ideato per essere la migliore simulazione calcistica disponibile oggi sul mercato. Si tratta di European Superleague dove, per aver successo, dovremo pensare ed agire rapidamente cercando di fare molta attenzione a diversi fattori, quali: programma di allenamento, pianificazione degli schemi tattici, morale della squadra, politica da seguire alle riunioni di consiglio ed i rapporti con la stampa.

Competeremo contro sette manager controllati dal computer che gestisce le altrettante squadre della Superleague.

Prodotto dalla CDS, che da sempre si è prodigata per sviluppare a fondo molte simulazioni sportive, questo European Superleague dovrebbe mettere la parola fine alla lunga saga di Soccer manageriali, autoeleggendosi come miglior programma in assoluto. Prestissimo per Atari ST, Amiga e IBM PC.



Team Yankee: i cingolati della Empire



Il rivoluzionario A-Miga Toast

Da oggi grazie alla ditta filippina SandokJanez Inc. Ltd potremo sfruttare i nostri Amiga come veri e propri forni a microonde, tostapane, macinacaffè, ecc.

E' infatti pronta la prima delle interfacce realizzata da questa intelligente ditta asiatica che, denominata A-Miga- Toast, ci permetterà di realizzare, con tanto di software di gestione (minuti, tempo di cottura, qualtà del formaggio, quantità di grasso nel prosciuto, ecc.), dei gustosissimi toast in mille formati, sagome e gusti.

Occhio, questa è una news fasulla! (non si sa mai! - le sottilette potrebbero seriamente danneggiare il vostro disk-drive!).

Carissima redazione,vi scrivo ancora per dirvi una cosa:l'ortolano sotto casa mia la soluzione di Zak McKracken non ce l'ha e nemmeno quello a tre isolati. Per non parlare di Topolino; lo leggo da 8 anni ma la soluzione di Zak non l'ho mai vista.
Va bè bando alle azz....(ehm, scusate), possiedo una copia di Space Ace (non avendo voglia di spendere 99.000 lire per un gioco che a detta di molti si risolve in una settimana) che però non segue la giusta sequenza di schermi. Infatti dopo la prima che coincide, passo ad una dove ci sono delle navi che mi sparano e poi, dopo aver inserito il disco 2, riesco per due volte a superare un mostro con dei tentacoli che poi però mi ammazza. Eppure ho provato tutte le mosse. Sarà fallato oppure me la devo cavare in un altro modo prima? Poi, la soluzione di Leasure Suit Larry 2 l'avete già pubblicata? Se no, muovetevi perchè il povero Larry dopo aver preso la nave finisce sempre male, o per assatanate sadomaso o per spie del KGB. Aiuti in proposito?
Per finire, siccome la soluzione di Zak l'avete già pubblicata ditemi almeno su che numero e così mi farò arrivare il numero arretrato.
ITE ADVENTRA EST! Come direbbe Mirko!
CIAO!!!!

PAOLO FOPPIANI PIACENZA.

Caro Paolo, la soluzione di LSL II è apparsa sul numero 6 di Luglio-Agosto 1989; quella di Zak McKraken la stiamo per pubblicare viste le tante richieste pervenuteci in redazione. Space Ace non è fallato: te la devi proprio cavare da solo!!
Ciao!

Spett. Redazione, ho da muovere un grave appunto alla vostra presunta serietà, e vi spiego perchè: tratto riportato testualmente dalla seconda pagina della rubrica posta del numero del 15 maggio. "VG&CW non si nasconde dietro nomi fasulli e traduzioni da riviste straniere, credendo che i lettori italiani siano tutti ciechi e stupidi!" Avete ragione, non siamo ciechi e stupidi, infatti il pubblicizzato Amiga Drive non esiste.La notizia è stata pubblicata su una rivista inglese nel numero di aprile (e il mese avrebbe dovuto farvi meditare sui pesci!!) ed è stata appunto smentita sul numero di maggio, in cui si scrive che l'Amiga drive era appunto un pescione d'aprile grosso come una casa, a cui voi avete abboccato in pieno. Quindi, a parte il fatto che avete copiato la notizia, l'avete data anche in ritardo di un mese e mezzo! Se non è vero quello che dico perchè non pubblicate anche l'indirizzo inglese al quale richiedere a 165 sterline l'Amiga Drive? A questo punto penso che l'unico sistema per riacquistare un po' di credibilità sia di pubblicare questa lettera insieme a un vostro "mea-culpa", ma non credo lo farete.
Penso sia meglio per voi perdere un lettore che sputt.... su scala industriale. Che dirvi di più, così è se vi pare!!!

FEDERICO BICINI PERUGIA

Cara Redazione, questa volta vi siete proprio sputt.... alla grande!! Vengo subito al nocciolo della questione: un giorno di maggio andai in edicola e chiesi l'ultimo numero di VG&CW. Tornai a casa e cominciai a leggerlo appassionatamente. Le world news le saltai e passai subito a leggere le recensioni e i giochi. Poi lessi le news: e qui cascò l'asino, anzi gli asini. Vidi qualcosa che avevo già visto, ma non ricordavo dove. Poi mi venne in mente: ma cerco, quella foto l'avevo già vista sul numero di aprile della rivista inglese. Essa ritraeva L'Amiga Drive ovvero l'ultimo ritrovato hardware nipponico che permetteva di trasferire in una cartuccia un gioco caricato con l'Amiga e permetteva di giocarci sul Sega. Ebbene la foto oltre ad essere identica a quella vostra era soltanto un riuscitissimo e perfetto fotomontaggio con relativo articolo-scoop! E capii che tutto ciò era soltanto uno stupendo pesce d'aprile. A conferma leggendo le news di maggio sempre di quella rivista vidi che si smentiva il tutto e addirittura si spiegava come avevano "Costruito" l'Amiga Drive.
Ma non contento comprai un'altra rivista che nelle notizie scriveva della falsità dell'esistenza di tale prodotto e di come migliaia di lettori inglesi siano cascati nello scherzo. Anzi, scriveva che un rivenditore italiano li aveva assicurati di aver ordinato una partita di tali aggeggi dalla Germania. Le possibilità che ora si delineano sono due: o avete fatto un pesce d'aprile con un mese e mezzo di ritardo, e quindi vi conviene aggiornarvi; oppure siete davvero dei venditori di fumo! Che cosa avete da dire in vostra discolpa?
TOTEM

Spett.Redazione di VG&CW, voglio subito dirvi una cosa...con chi pensate di avere a che fare?
Ho letto il vostro articolo nelle pagine di "WORLD NEWS" che parla dell'Amiga Drive e..... (avete già capito tutto) ho notato che è stato copiato dalle pagine di una rivista straniera.
Non pensavo a questo finchè ho letto un altro articolo su una rivista italiana che parlava di uno scherzo d'aprile.
Allora non si è trattato di una foto resa pubblica, non si è trattato di una notizia di pubblico dominio, si è trattato di una scopiazzatura da rivista in rivista...non potevate sapere che lo scherzo era stato fatto dalla rivista...e qui siete caduti.
Il colmo è stato quando ho letto la posta del N.10 di Daniele Cosenza, dove vi vantate della vostra onestà anche nel confronto con le altre "concorrenti".
Non sono riuscito a trattenermi e ho voluto scrivervi la mia rabbia.
Ora tocca a voi difendervi; e non ditemi che era un discorso valido solo per i vari programmi, ogni più piccola notizia deve essere autentica e onesta altrimenti mi vado a leggere le barzellette.
Ah, un'altra cosa pubblicate per intero questa lettera anche perchè le fotocopie che ho fatto le manderei proprio a un'altra rivista che sarebbe ben lieta di pubblicare.
Mi dispiace..era un rapporto rose e fiori anche se con qualche dubbio ma questa è una presa per il...fondello.
P.S.Ehi, MIRKO tu sei davvero il massimo continua così..sei forte!
Anonimo

Spett. redazione di VG&CW, vi ricordate di me? Si, sono ancora io, Jacopo Prisco da Milano, quello della lettera di critiche sulla vostra rivista che ancora (come del resto mi aspettavo) non ho visto pubblicate. Ma io non mi arrendo, e senza alcuna cattiva intenzionè vorrei analizzare gli ultimi tre numeri (8-9-10) del giornale. Sul primo non ho molto da dire, se non che i trucchi, come al solito sono già apparsi su di un altra rivista. Ora viene il bello: nelle World News del numero 9 si trova un articolo con foto sulla "finta" Amiga Drive. Tutti quelli che ne capiscono qualcosa sanno che tutto ciò è un pesce d'aprile, costruito dai redattori stessi e poi fotografato vicino ad un Amiga. lo scherzo è stato rivelato sul numero si Maggio, che spiegava come era stato costruito il falso Amiga Drive. Ora, questo è quello che penso: voi avete comprato il suddetto giornale e avete tradotto l'articolo. Già sul numero 10 mi sarei aspettato una spiegazione a riguardo, ma forse il numero è stato redatto prima che il numero di Maggio giungesse nella vostra redazione. Come credete di districarvi ora? Dicendo che era un pesce? O mettendoci una pietra sopra? Beh, questa è la soluzione migliore, visto che la maggior parte dei vostri lettori non compra altre riviste del settore e vi reputa migliori, il che è tutto dire... D'altro canto suppongo che non abbiate il diritto di pubblicare una foto inglese senza licenza. Beh, fossi in voi mi sprofonderei. Comunque proseguo con le critiche e arrivo alla posta, affrontando un discorso in senso generale: io mi chiedo se tutte le lettere che vi arrivano sono come quelle che pubblicate. Mi spiego: le domande tipo sono come"cos'è il Guru Meditation?" oppure "Come richiedere gli arretrati?" e poi "cos'è lo scrolling parallattico?", e questo la dice lunga sulle conoscenze e la competenza di chi vi scrive. Certo non tutti sono così. Anche il numero 9 presenta trucchi visti e rivisti su numerose altre riviste. Passo ora al numero 10. Bella la copertina, solo quella. Vi scrive Daniele Cosenza e vi chiede spiegazioni su Ninja Warriors, nella mia precedente lettera avevo anch'io sollevato la questione, facendovi notare che il coin op era su 3 schermi, e la conversione non poteva essere fatta altrimenti. Voi ribadite ancora che il gioco è penoso per la riduzione della grafica ad un quarto dello schermo. Più avanti si trovano le recensioni di Pipemania e E Motion, giochi osannati da tutti. Voi li liquidate con una media del 7,3 ma qui ripetete che il giudizio è soggettivo. Beh, ora mi chiederete perchè vi compro, se ho tanto da rompere:vedete la speranza che la rivista migliori è sempre l'ultima a morire!!!
Vi saluto sicuro della non pubblicazione della mia lettera e vi ricordo che continuerò imperterrito a scrivervi, se trovo qualcosa da dire, sperando che tutte le lettere vengano lette.

JACOPO PRISCO, MILANO

Come vedete (e speriamo che molti, molti altri se ne accorgano) non tutti gli italiani sono "ciechi" o "stupidi". Le nostre aspettative, espresse nelle note di redazione del numero scorso, si sono rivelate inaspettatamente rosee (ai tempi ancora non avevamo ricevuto nessuna missiva come queste e fra l'altro ci siamo veramente rimasti male; é proprio per questo che abbiamo aspettato ancora un po' per dare la smentita alla notizia relativa alla "burla news", infatti in questo numero, ad esclusivo appannaggio dei veri denigratori abbiamo inserito una news tutta per loro), concretizzandosi in una reale e violenta "insurrezione" di alcuni lettori. Purtroppo però le osservazioni così acute e spontanee (forse fin troppo perchè a qualcuno sembra che la schiettezza e l'onestà di VG&CW dia decisamente fastidio - la verità spesso fa male, eh?!) sono risultate molto scarse; ciò significa che di quel famoso "fumo" se ne può ancora vendere parecchio, anzi, troppo su tutto il territorio nazionale.
Da una burla nata quasi per caso, emerge una visione del panorama di utenza editoriale a dir poco scoraggiante. In poche parole, siete ancora in troppi a specchiarvi come le allodole e a credere che gli asinelli stiano in cielo a svolazzare allegramente. Non ci rimane altro che continuare per la nostra strada, nel legittimo desiderio di informare, aggiornare e coadiuvare le scelte di tutti coloro che ci accordano la propria fiducia, risvegliando e mantenendo vivo in tutti il senso della realtà, della critica e dell'autoconsapevolezza di scegliere e far proprio qualcosa di vero, tangibile e realmente utile.
Se ancora qualcosa non vi è chiaro andatevi a leggere le note redazionali del numero scorso. Per quanto riguarda poi la discordanza tra i giudizi espressi dai nostri e da altri redattori, anche questo dovrebbe far meditare ulteriormente: VG&CW non si accoda al gregge e non si strumentalizza in virtù di questa o quella necessità o programmazione commerciale, ma cerca di dire le cose come stanno. I gusti sono sempre da rispettare, ma così anche la libertà di opinione e di scelta.
Non tutti ne sono o ne saranno mai capaci! Infine mi sembra sciocco, inutile e persino una strana forma di ristrettezza e razzismo mentale continuare a criticare i lettori che, a parere di qualcuno, non ci pongono "intelligenti" quesiti.
Forse che i vari "Einstein" della situazione siano nati con tutto lo scibile informatico già in testa e il personal computer nella culla al posto del biberon?! Ma non fatemi ridere e cercate di scendere per un attimo da quel fasullo piedistallo di carta stagnola, perchè di falsi sapientoni ce ne sono già abbastanza, soprattutto nell'ambito delle riviste per computer!! Un esame di coscienza, a questo punto, mi sembra d'obbligo.

Carissima redazione, e la primissima volta che scrivo ad una rivista e son contento di farlo a voi, poichè ispirate molta fiducia. Oltre agli scontati complimenti passo alle domande:
1)Quali sono i cheat mode per SILK WORM e ALTERED BEAST?
2)Quando uscirà GHOST'N GOBLINS?
3)Ho sentito che sta per essere pubblicato IT CAME FROM DESERT 2 e anche DRAGON'S LAIR:ESCAPE FROM SIEGE'S CASTLE, di cosa si tratta?

4)Vorrei richiedere il numero arretrato con la soluzione di DRAGON'S LAIR, me lo mandate?
5)Mi dite chi è l'ortolano che ha pubblicato la soluzione di ZACK MCKRACKEN? Non riesco a trovarlo...
Quasi dimenticavo, posseggo un Amiga 500 espanso.
Tantissimi Videosaluti.

GAT NAPOLI

Garo Gat (il "Can" come sta?!), ecco le risposte in breve:
1) Non lo sappiamo, ma lo scopriremo!

2) E' già uscito!
3) I.C.F.T.D. è una nuova avventura nel "magico" ed assolato mondo di Lizard Breath. Si gioca necessariamente in concomitanza con il primo programma originale. Le formiche tornano all'attacco a causa di alcuni scriterati che hanno rubato un carico di Plutonio, spargendolo per tutto il deserto (soprattutto dentro il fatidico cratere a sud della città!). Dragon's Lair II altro non è che il seguito del primo gioco, con nuovi schermi e livelli tatti direttamente dall'arcade al laser.
4) Sì, te lo mandiamo subito!
5) Prossimamente su questi schermi (sul numero speciale di agosto!).

Spettabile Redazione, mi chiamo Marco Curti e sono in possesso da qualche mese di un personal computer Amstrad PC 2086/30.
Sono un nuovo lettore della vostra rivista e mi rivolgo a voi perchè ho bisogno di un aiuto per risolvere una adventure che ho acquistato recentemente.
Si tratta del videogame CONQUEST OF CAMELOT della SIERRA che ho trovato veramente eccezionale per come è strutturato, ma che presuppone, per poter proseguire nelle varie avventure, che uno abbia una conoscenza delle leggende e dei miti di Re Artù e dei Cavalieri della Tavola Rotonda.
Bisogna aggiungere, inoltre che le istruzioni in dotazione al gioco sono veramente scarse, ridotte all'osso ed anche a livello "easy" il gioco non da alcun aiuto.
Vorrei sapere, se possibile, dove si può reperire lo "hint book" menzionato dalle istruzioni senza dovere andare direttamente negli Stati Uniti.
Vi ringrazio anticipatamente, e sono in attesa che pubblichiate i risultati sulla vostra rivista.

MARCO CURTI MILANO

L'Hint Book per Conquest Of Camelot lo trovi, ahimè, solo negli States! La soluzione completa apparirà però in uno dei prossimi numeri di VG&CW: contento?!

Sono un convinto sostenitore di programmi originali e condivido tutte le opinioni che in tal senso sono state espresse dalla VS/rivista: la pirateria è un fenomeno largamente diffuso ed arreca gravi danni alle Software House.
Dopo questa premessa veniamo al fatto: ho acquistato di recente presso il negozio Zuccherelli Benvenuto di Ravenna (l'unico negozio che non mi ha consigliato copie pirata) tre giochi originali della C.T.O. "BILIARDS SIMULATOR" - "BATTLE CHESS" - "DELUXE MUSIC".
Mentre mi accingevo a riprodurre una copia di sicurezza di "DELUXE MUSIC" (come consigliato dal manuale) preso dalla foga e dalla inesperienza dei principianti, ho sbagliato manovra:siccome il disco originale quando arriva non è protetto in scrittura (ma bisogna metterlo in protezione) avendo per errore invertito i dischetti, è stata cancellata una piccola parte dell'originale, che non permette più al disco di ripartire.
Preso dallo sconforto (il disco l'ho pagato 95.000 lire!) mi sono rivolto con fiducia al rivenditore per avere (suo tramite e a mie spese di spedizione) una copia del disco dalla C.T.O.; possibilità questa che a parere dello stesso negoziante non era poi così remota, visto che conservo il disco e la confezione originali e la C.T.O. dovrebbe venire incontro agli acquirenti di programmi originali, proprio per combattere la pirateria.
Con mio e suo grande disappunto, la C.T.O. ha risposto di non poterci far nulla: "...i dischi sono protetti e, comunque, proteggibili quindi...ciccia...che sbaglia paga! (Il succo della risposta sarebbe stato questo).
Incredulo per il comportamento della C.T.O. (sarà la reazione di qualche funzionario incompetente, mi sono detto!) ho preso carta e penna ed ho scritto alla C.T.O., facendo ammenda per l'errore commesso e chiedendo di poter fare qualcosa: la C.T.O., dopo un mese e mezzo. per tutta risposta...... non mi ha risposto!
A questo punto per me non è difficile trovare una copia pirata di "DELUX MUSIC" a meno di 10.000 lire; continuerò ad acquistare i programmi originali di tutte le Case ma, per quanto possibile, tutti i programmi della C.T.O. li cercherò in copie pirata. Eh, si cari Signori della C.T.O. avevate proprio ragione..che sbaglia paga..!

TRISTANO ONOFRI RAVENNA

Caro Tristano, la tua legittima arringa l'abbiamo girata direttamente alla C.T.O. di Bologna che, a questo punto, saprà certamente risolvere questo complicato problema. Forse si è trattato di qualche disguido tecnico o di qualche malinteso: abbi fede comunque, si tratta di un'organizzazione di tutto rispetto e di altissima serietà.

STOS

Fra tutti gli ataristi e non il termine STOS ha da sempre destato particolare interesse e grandi aspettative; gli Amighisti, con il loro "povero" S.E.U.C.K., invidiano questo evoluto, versatile e potentissimo linguaggio di programmazione in grado di permettere la realizzazione di ottimi videogame in ambiente Atari a 16 Bit. Molti comunque ne ignorano le incredibili capacità e quasi lo temono, rinunciando ad acquistarlo, per paura di trovarsi di fronte ad un ostacolo informatico di immense dimensioni, inesplicabile, misterioso e soprattutto difficilissimo da penetrare ed apprendere. Non è affatto così; la serie di prodotti STOS infatti nasce e si sviluppa non solo relativamente alle esigenze degli utenti, ma soprattutto alle loro reali disponibilità ed aperture mentali, nonchè in virtù del loro livello di preparazione. Ecco perchè con lo STOS si può creare in pochissimo tempo un semplice PACMAN o un vero e proprio arcade che molte software house potrebbero tranquillamente commercializzare e poi convertire su molti altri home e personal computer. VG&CW ha pensato bene di parlare di STOS in una maniera decisamente estranea alla solita piatta e scialba presentazione; a partire da questo numero infatti vi fornirà una guida ragionata allo STOS che vi condurrà per mano all'interno di questo magico mondo, svelandone i segreti e rendendolo accessibile anche a chi si affaccia per la prima volta all'ambiente della programmazione. Ma non è finita qui; a disposizione di tutti gli utenti STOS VG&CW ha creato una speciale HOT LINE telefonica dove l'espertissimo programmatore (Andrea Cucchetto), già autore di questa guida ragionata, potrà rispondere ai vari quesiti e concretizzare ancor di più l'esplorazione di questo linguaggio. I molti lettori che riusciranno a sviluppare qualsiasi tipo di realizzazione con i vari moduli dello STOS sono quindi invitati a farcelo sapere e a permetterci di valutare e toccare con mano i loro capolavori. Dal canto suo VG&CW si impegna a proporre alle varie software house italiane ogni tipo di valida creazione e poi... chissà che non nasca qualche novello Jeff Minter o una italianissima coppia di Bitmap Brothers!!!

PROGRAMMARE CON LO STOS

Questa volta esamineremo il comando PLAY ed impareremo ad usare il puntatore del mouse come fosse uno sprite. A questo fine ho scritto un piccolo programma del tipo "rimbalzo", niente di complicato!
C'è una palla che rimbalza in area racchiusa su tre lati. Usando il mouse per controllare la racchetta dovere fermare la palla che se ne va fuori in fondo alla schermo. Per aggiungere un po' di originalità ho messo una calamita al centro dello schermo. Se la palla gli si avvicina troppo, essendo caricata della stessa polarità, verrebbe sbalzata via in un'altra direzione. Il programma usa il comando PLAY per generare uno dei due suoni a seconda che la palla colpisca il muro o la racchetta. La sintassi giusta per questo comando è la seguente:
PLAY v,p,d,
dove "v" è la voce da uno a tre, "p" è l'intonazione (numeri tra 0 e 96) e "d" è la durata in cinquantesimi di secondo. Contrariamente a quanto ci si possa aspettare, questo comando riproduce il suono più a lungo della durata stessa. Se interviene un altro suono, questo è suonato immediatamente, altrimenti si va avanti col primitivo. Digitate il seguente comando:
VOLUME 1,15 - PLAY 1,37,50
Questo produrrà un DO di mezzo con voce 1 e volume 15. Il programma aspetterà un secondo prima che voi possiate assegnare un'altra tonalità a quella voce. Unito al comando PLAY c'è sempre il comando VOLUME.
La sintassi per questo è:
VOLUME v,i - dove la "v" è la voce (un numero da uno a tre) ed "i" è l'intensità.
Prima di settare questo però, usate CLICK OFF per togliere il CLICK dei tasti perchè può interferire con il comando PLAY. Il contrario è CLICK ON che riattiva il rumore dei tasti. La nota suonata nell'ultimo esempio non si fermerebbe, perchè ha una tonalità pura continua. Se volete fermarla dovete suonare un'altra nota. Sia una nuova con p=0 o la nota originale attraverso un "envelope". Quest'ultimo usato per alterare il volume di un suono in fase di riproduzione. Esso determina se il suono diventa progressivamente più basso o più quieto. Ci sono 15 tipi di envelope usabili con il seguente comando: ENVEL t,s la variabile t è il tipo di envelope e varia da 1 a 15 e il secondo parametro s definisce la velocità con la quale l'envelope modifica il suono. Per essere usato unitamente al comando PLAY deve avere una voce settata al volume 16. Fate il confronto fra le due seguenti linee di comandi:
VOLUME 1,16:ENVEL 10,500:PLAY 1,37,1
VOLUME 1,16:ENVEL 10,500:PLAY 1,37,1
Tentate di aumentare la velocità ancora e rimarrete stupiti dall'effetto prodotto. Nel listato di questo gioco uso una configurazione envelope che parte bassa e poi si dissolve. Il comando NOISE produce un sibilo simile a quello televisivo ed ha questa sintassi: NOISE v,p dove v è la voce e p è l'intensità, variabile da 1 a 31. S può usare questo effetto come il comando PLAY. Provatelo nel precedente esempio.
GLI SPRITES:
Lo STOS si vanta di essere in grado di riprodurre 15 sprites contemporaneamente. Infatti ne fa anche 16 siccome il puntatore del mouse è pure lui uno sprite. Sebbene esso non sia controllabile dalle funzioni MOVE, ANIM e SPRITE, può essere manipolato e costretto a comportarsi come uno sprite usando i vari comandi del mouse. Il puntatore del mouse è lo sprite zero. Lo STOS ha tre predefinite immagini per il puntatore del mouse che potete usare col comando: CHANGE MOUSE n. Il numero n è l'immagine. Tuttavia non siete limitati a queste tre immagini, ma potete attingere da qualsiasi immagine vi sia nello schedario degli Sprites. Il gioco presentato qui è molto più semplice da giocarsi con il mouse che con uno Stick, così il puntatore è definito come la prime immagine degli sprite-bank cioè la racchetta. Per evitare che il puntatore -ora racchetta- se ne vada a spasso per lo schermo LIMIT MOUSE restringe il puntatore ad una area rettangolare con questa sintassi:
LIMIT MOUSE x1,y1, to x2,y2
Le prime due coordinare x1,y1 sono in alto a sinistra e la seconda due x2,y2 sono in basso a destra dell'area rettangolare. Nel gioco questo comando restringe il puntatore del mouse a uno strip di un pixel in basso allo schermo. Altri comandi relativi al mouse sono XMOUSE e YMOUSE. Essi permettono di legger la posizione del mouse:
X=XMOUSE Y=YMOUSE
C'è anche una sintassi leggermente diversa:
XMOUSE=100
YMOUSE=100
posizionando il puntatore del mouse alle coordinate 100,100.
Il listato fa tre loops del tipo WHILE..WEND. Il loop più

interno è attivo quando la palla è giocata. La palla è controllata da due variabili secondo la logica Boleana. Essa è tenuta nello schermo invertendo le sue direzioni X o Y a seconda che essa raggiunga i lati o la cima dello schermo. La sua direzione si cambia anche quando urta la racchetta. Le collisioni sono verificate dalla funzione COLLIDE. Quando la palla urta qualcosa si chiama una subroutine che usa il comando XMOUSE che verifica dove ha sbattuto la palla. Il risultato di questa verifica determina con quale angolo la palla poi schizza via! Il metodo per muover la palla è interessante. Lo sprite è messo sullo schermo usando le sue stesse coordinate più o meno la sua direzione, a seconda della direzione in cui si muove la palla. C'è un'altro sprite al centro dello schermo -il magnete-. Una zona viene definita intorno ad esso ed usando la funzione ZONE possiamo testare se la palla è vicina al magnete. Si stabilisce così un flag di vero o falso. Se vero la palla viene schizzata via random. Un extra-flag controlla che non schizzi sempre all'interno della zona magnete.

LA COLLANA STOS

Disponibile in tutti i migliori rivenditori o presso la stessa ATARI Italia potrete trovare i seguenti moduli dello STOS:

SI 9051 - STOS BASIC - Lit. 99.000
Il potente linguaggio basic con cui creare i propri videogame

SI 9054 - STOS SPRITES - Lit. 49.000
600 nuovi sprites già pronti per essere inseriti nei vostri programmi STOS

SI 9055 - STOS MAESTRO - Lit. 69.000
Tante tonalità musicali aggiungono più realismo ai game creati con lo STOS

SI 9056 - STOS COMPILER - Lit. 57.000
Il nuovo compilatore capace di far girare i vostri programmi fino al doppio della velocità e proteggerli contro i pirati

SI 9057 - STOS MAESTRO PLUS - Lit. 199.000
Un vero dispositivo con cartuccia hardware per la digitalizzazione ed il campionamento di suoni e voci da inserire nei programmi STOS.
Nuove espansioni dello STOS sono in fase di preparazione mentre l'Atari italiana sta curando la traduzione di una completo manuale di programmazione di questo linguaggio che sarà presto disponibile in libreria.
Esiste poi una raccolta di programmi di Pubblico Dominio sempre inerenti al macrocosmo STOS. Si tratta di giochi e routine varie che possono essere richieste da tutti gli utenti registrati STOS all'Atari Italiana (Sig. Doriano Benaglia) o allo stesso Andrea Cucchetto.

Tutti i prezzi riportati sono da considerarsi al pubblico IVA esclusa.

ATARI ITALIA, Via Bellini 21, 20095 Cusano Milanino (MI) Tel.: 02 / 6134141

VG&CW STOS HOTLINE

Al numero della STOS Hotline risponderà ANDREA CUCCHETTO, autore della nostra guida a questo linguaggio di programmazione. Andrea sarà in grado di risolvere ogni vostro quesito e di fornirvi qualsiasi aiuto o ragguaglio inerente alla programmazione con lo STOS. Se poi vi interessa particolarmente qualche ulteriore aggiornamento, dispensa o programma di pubblico dominio, sempre relativo esclusivamente all'ambiente STOS, Andrea sarà in grado di comunicarvi tutte le modalità per ottenerlo. Ecco il magico numero della hotline:

STOS HOTLINE 0321 / 452953 Dalle ore 19.00 alle ore 21.00 dal lunedi al venerdi.

AVVISO: Prima di poter giocare a questo gioco dovrete definire con lo sprite editor sei sprite. Regolatevi in merito con la tabella presentata qui di seguito. Queste infomazioni vanno salvate come un unico file sprite e caricato nel programma:

Sprite Number	Sprite Description	Sprite size	Hot Spot coordin.
1	Bat	48X10	23,4
2	Ball	16X5	2,2
3	Magnet	16X16	7,7
4	Brick wall 1	16X16	0,0
5	Brick wall 2	16X16	0,0
6	Brick wall 3	16X16	0,0

```
10 REM Squash
20 REM By David McLachlan
30 REM (c) Atari St User
40 REM Use the mouse!
50 KEY OFF : CURS OFF : MODE 0
60 PALETTE $0,$511,$226,$337,$447,$333,$555,$777,$700,$600,$400,$222,$115
70 FOR l=0 TO 19 : SPRITE 1,l*16+1,0,5 : UPDATE : PUT SPRITE 1 : NEXT
80 PEN 7
90 again$="Y"
100 WHILE again$="Y"
110 VOLUME 1,16 : VOLUME 2,16 : VOLUME 3,16 : ENVEL 2,3000
120 CHANGE MOUSE 4
130 LIMIT MOUSE 23,190 TO 295,190
140 SET ZONE 1,144,84 TO 176,116
150 lives=3 : sc=0
160 FOR l=0 TO 19 : SPRITE 1,l*16+1,0,5 : UPDATE : PUT SPRITE 1 : NEXT
170 FOR l=1 TO 11 : SPRITE 1,1,l*16,4 : UPDATE : PUT SPRITE 1 : SPRITE 1,304,l*16,6 : UPDATE : PUT SPRITE 1 : NEXT
180 REMbar 0,0 to 12,199 : bar 0,0 to 319,12 : bar 306,0 to 319,199
190 LOCATE 5,0 : PRINT "Score:";sc : LOCATE 27,0 : PRINT "Lives:";lives
200 SPRITE 2,160,100,3
210 WHILE lives>0
220 xd=2 : yd=-2
230 SPRITE 1,240,100,2 : UPDATE
240 LOCATE 0,9 : CENTRE "Get Ready " : WAIT 25
250 LOCATE 0,9 : CENTRE "Get Steady" : WAIT 25
260 LOCATE 19,9 : CENTRE "    GO    " : WAIT 25
270 LOCATE 0,9 : CENTRE "          "
280 TIMER=0
290 WHILE Y SPRITE(1)<200
300 GOSUB 640
310 c1=COLLIDE(0,24,5)
320 c2=ZONE(1) : IF c2=0 THEN f=0
330 IF c1=2 THEN yd=-yd : GOSUB 530
340 IF c2=1 THEN GOSUB 480
350 IF X SPRITE(1)<16 OR X SPRITE(1)>304 THEN xd=-xd : PLAY 37,2
360 IF Y SPRITE(1)<16 THEN yd=-yd : PLAY 37,2
370 IF TIMER>1000 THEN IF yd<0 THEN DEC yd : TIMER=0 ELSE INC yd : TIMER=0
380 WEND
390 DEC lives : LOCATE 27,0 : PRINT "Lives:";lives
400 WEND
410 CLS : LOCATE 0,9 : CENTRE "Game Over"
420 sc$="Final Score"+STR$(sc) : LOCATE 0,11 : CENTRE sc$
430 LOCATE 0,13 : CENTRE "Play again (Y/N)?"
440 again$="" : WHILE again$="" : again$=UPPER$(INKEY$) : WEND
450 CLS
460 WEND
470 END
480 ry=RND(2) : f=1
490 IF xd<0 AND f=1 THEN DEC xd
500 IF xd>0 AND f=1 THEN INC xd
510 IF ry=1 AND f=1 THEN yd=-yd
520 RETURN
530 PLAY 1,37,0 : PLAY 2,41,0 : PLAY 3,34,1
540 sc=sc+10*ABS(yd) : LOCATE 5,0 : PRINT "Score:";sc
550 IF X SPRITE(1)<X MOUSE-16 AND xd<0 THEN xd=4 : GOSUB 640 : RETURN
560 IF X SPRITE(1)<X MOUSE-16 AND xd>0 THEN xd=3 : GOSUB 640 : RETURN
570 IF X SPRITE(1)>X MOUSE+16 AND xd>0 THEN xd=-4 : GOSUB 640 : RETURN
580 IF X SPRITE(1)>X MOUSE+16 AND xd<0 THEN xd=-3 : GOSUB 640 : RETURN
590 IF X SPRITE(1)<X MOUSE-8 AND xd<0 THEN xd=-2 : GOSUB 640 : RETURN
600 IF X SPRITE(1)<X MOUSE-8 AND xd>0 THEN xd=2 : GOSUB 640 : RETURN
610 IF X SPRITE(1)>X MOUSE+8 AND xd>0 THEN xd=2 : GOSUB 640 : RETURN
620 IF X SPRITE(1)>X MOUSE+8 AND xd<0 THEN xd=-2 : GOSUB 640 : RETURN
630 RETURN
640 SPRITE 1,X SPRITE(1)-xd,Y SPRITE(1)-yd,2 : UPDATE : WAIT VBL
650 RETURN
```

ALL TIME FAVORITES

ACCOLADE
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 42.000

Dite la verità che dalla Accolade una compilation proprio non ve la aspettavate, giusto?! Ebbene sì, la software house artefice di tanti successi mondiali ha pensato bene di offrirci, ad un costo decisamente molto basso, il mitico Test Drive, la simulazione golfistica Mean 18, il disco con percorsi extra per quest'ultima, ed il celebratissimo Hardball, prima simulazione del baseball in assoluto. Partiamo allora su uno dei rombanti bolidi del primo gioco per una indiavolata corsa a rotta di collo sulle haighways americane e su alcuni tortuosi tracciati di montagna. Scopo del gioco è quello di far mangiar la polvere ad eventuali avversari e alla sempre vigile polizia stradale, andisiosa di appiopparci qualche salatissima multa. Test Drive, tutti lo ricorderanno, si avvale di una rappresentazione grafica in tre dimensioni che riesce a gratificare con una certa originalità un soggetto di gioco abbastanza scontato.

Passiamo poi su qualche bel green per goderci una tranquilla, ma non per questo meno impegnativa, sfida golfistica contro il computer o contro alcuni avversari umani. In Mean 18 non manca proprio nulla, dal caddy al vento che soffia dall'oceano verso Pebble Beach tutto è stato attentamente ricreato e simulato per offrire un livello di altissimo realismo realismo. Mean 18 si differenzia da altri simili prodotti per l'estrema semplicità d'uso e la notevolissima carica di interazione che, sempre rispettando e proponendo ogni più piccolo particolare reale,



non vuole stordire e tediare il giocatore con decine e decine di schermi e menu facendo scemare la giocabilità. Al Mean 18 possiamo quindi affiancare i percorsi famosi contenuti nei due volumi pubblicati ed inclusi nella compilation. Potremo dunque spaziare dalla Carolina del sud alla Scozia e dall'Ohio al Giappone, sfruttando persino un editor di percorso che renderà incredibilmente longeva questa saga sportiva simulata. Si conclude poi in bellezza con lo stupendo Hardball, completissima simulazione di baseball seconda solo all'ultimissima versione pubblicata sempre dalla Accolade solo qualche mese fa. Nei panni di coach e giocatori







potremo approfondire la nostra conoscenza del baseball, sviluppare tattiche di ogni tipo e cimentarci in un lunghissimo ed impegnativo campionato al quale prendono parte tutte le Leagues più famose d'America.

Nel complesso questa prima compilation Accolade ci offre quattro veri imperdibili gioielli che senza dubbio non devono mancare in ogni softteca che si rispetti. A carattere prettamente sportivo la All Time Classic si rivolge soprattutto al vasto pubblico di "videoatleti" per regalar loro ore ed ore di sano e sudatissimo divertimento.

Val. Globale: 8,5

L'ANGE DE CRISTAL

ERE INTERNATIONAL
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Uno dei più simpatici e celebrati eroi nati dalla fervida immaginazione del duo Herbulot/Rho (quelli di Captain Blood tanto per capirci) ritorna nei nostri computer in un secondo arcade adventure tanto sbarazzino quanto intricato ed avvicencente. Stiamo parlando dell'androide Crafton, accompagnato dal fedelissimo podocefalo Xunk, che ha iniziato alla grande il filone delle avventure ultradinamiche dotate di tridimensionalità solida e prospettica.

Eccoci allora su Xul-3, vecchia colonia terrestre, resa indipendente da Crafton al termine della sua prima missione. Da cui gli sguardi di tutti si posano sul vicino pianeta Kef abitato dalle due razze degli Stiffiani e degli Swapis. I primi, metodici e disciplinati, detengono il potere mentre gli altri, poco inclini all'ordine, vivono in maniera alquanto disorganizzata occupandosi di un complicato commercio basato sul baratto e lo scambio dei beni. In seguito a vari cataclismi naturali e a vicissitudini politiche su Kef si è sviluppata una setta religiosa che mira ad impadronirsi del potere e proclama la misteriosa grotta-tempio di Antines il proprio sancta sanctorum e quartier generale. Il duo Crafton/Xunk dovrà allora svelare il terribile segreto di Antines per ristabilire e garantire ancora un volta pace e prosperità alle genti del pianeta. Per penetrare nella grotta Crafton dovrà prima guadagnarsi la fiducia degli Swapis (barattando con loro i



generi che essi richiedono) che ne sveleranno l'unica via d'accesso, aiutandolo poi nell'esplorazione. Le preziose indicazioni degli Swapis serviranno anche per scoprire la fonte di approvigionamento energetico per Crafton che nella grotta sostituisce la classiche prese di corrente disseminate qua e là sul pianeta. Nella più classica atmosfera arcade-adventure ci troveremo a controllare i nostri due eroi che, a seconda delle situazioni, potranno meglio districarsi e cooperare per raccogliere oggetti, utilizzarne altri e svelare ognuna delle innumerevoli schermate di gioco.

L'Ange De Cristal si rivela notevolmente migliorato rispetto







al primo episodio per quanto riguarda l'aspetto grafico. Animazioni più fluide, scrolling più omogenei e, nel complesso, molti più sprite e particolari arricchiscono ogni singola fase di gioco, sviluppando sotto i nostri occhi una magico e sfaccettato universo tridimensionale. Anche il commento sonoro viene sviluppato egregiamente, privilegiando gli effetti speciali da cartone animato piuttosto che le solite, insipide musichette d'accompagnamento.

Un buon spaccacervelli computerizzato e ben nascosto dentro un'ottima adventure dinamica. Ah, dimenticavo, non fatevi spaventare dal titolo in lingua: le istruzioni sono tutte in italiano!

Val. Globale: 8,4

ALL DOGS GO TO HEAVEN

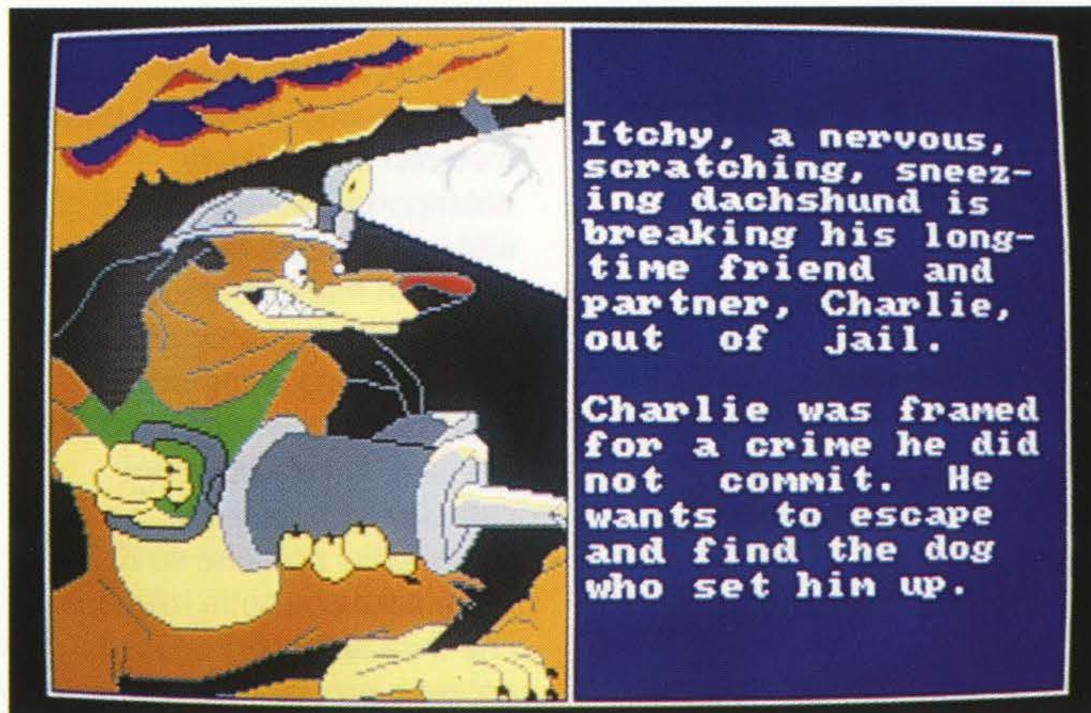
POLARWARE
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 59.000

Charlie Balkin, un pastore tedesco molto birbone, con un passato oscuro, fugge dal canile di New Orleans con l'aiuto del fedele amico Itchy. Charlie scopre ben presto che durante la sua prigionia un altro compare, un Pit Bull di nome Carface Malone, si è misteriosamente arricchito alle sue spalle e medita di farlo fuori per continuare, indisturbato, i suoi loschi giri di denaro. Charlie si ritrova allora, in men che non si dica, alle porte del paradiso dove un San Pietro in versione a quattro zampe, tale cagnolina Whippet, gli permette di ritornare sulla terra e vendicarsi di Malone per metter fine ai suoi peccaminosi intrallazzi. Così Charlie viene a scoprire che Carface sfrutta una ragazzina in grado di parlare con gli animali per predire le vincite alle corse e si tuffa in una rocambolesca indagine mozzafiato per far vincere ancora una volta il bene e sconfiggere i cattivi di turno.

Don Bluth ci racconta il tutto nel suo ultimo lungometraggio cartoon e la Polarware si butta a capofitto nell'ambizioso tentativo di trasferirlo in videogame.

Ma questa volta non c'è la Ready Soft e nemmeno un'improbabile originaria versione laser disc da convertire; morale della favola: niente più laser game, ma bensì un insipida e farragginosa accozzaglia di dieci sottogiochi "normali" che fanno l'occhiolino allo sfortunato Roger Rabbit della Buena Vista/Activision.

Tutti i sottogiochi si ispirano chiaramente alle fasi salienti del film, proponendoci, di volta in volta, uno sparatutto, un



platform, una corsa ad ostacoli, un labirinto, un combattimento ecc. Multigioco ed interazione non sono mai stati però un binomio perfetto ed anche in questo caso di giocabilità ce n'è ben poca, forse per lasciare spazio alle numerose pagine grafiche di introduzione alle varie porzioni del programma. Graficamente parlando siamo di fronte ad un'ottima conversione del cartoon originale anche se ciò non ci fa esultare più di tanto visto che con il joystick in mano si passa solo qualche sporadico minuto.

L'accompagnamento sonoro si avvale di moltissime digitalizzazioni, ma tutto ciò ancora non basta per rendere piacevole ed allettante questo







ibrido prodotto della Polarware. Il costo infine ci sembra decisamente troppo elevato per una specie di compilation di mini giochi davvero poco interattivi e divertenti.

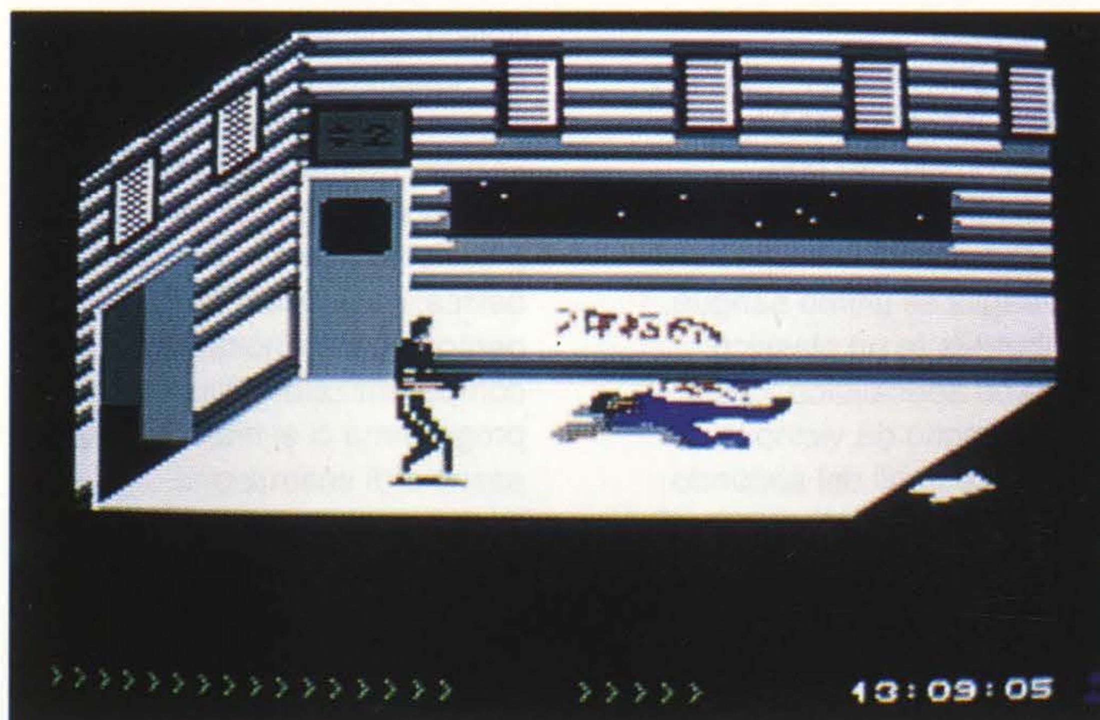
Se poi consideriamo che i personaggi della vicenda sono pressochè sconosciuti al grande pubblico italiano, All Dogs Go To Heaven è un programma che può passare tranquillamente inosservato.

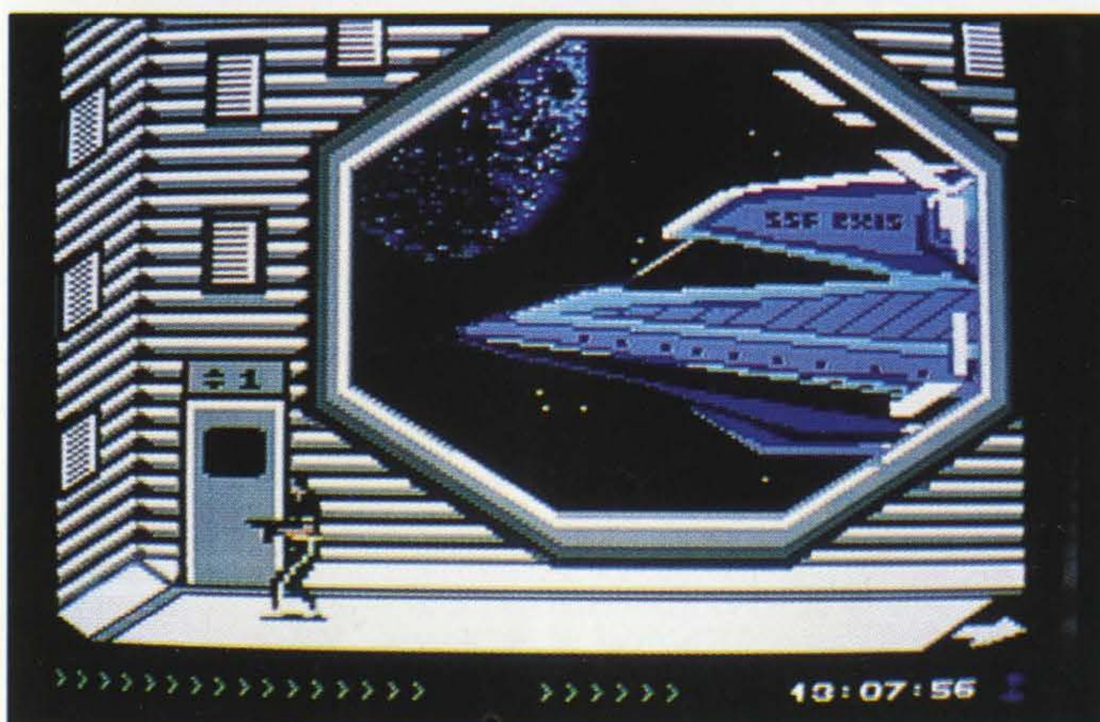
Val. Globale: 6

PROJECT FIRESTART

ELECTRONIC ARTS
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128
PREZZO: LIT. 39.000

Nato dalla fervida immaginazione e dalla estrema abilità dei designer Dynamix, Project Firestart prodotto e distribuito dalla ECA è un interessante e validissima alternativa al "solito" RPG e alla "ripetitiva" adventure cui ormai molte altre software house ci hanno abituati. Si tratta di una specie di lungometraggio interattivo di orrore fantascientifico che, prendendo spunto dall'intramontabile saga degli Aliens di Ridley Scott, ci propone qualcosa che sta a metà tra l'arcade adventure ed un vero game Cinemaware. Il Progetto Firestart viene sviluppato sull'astronave interplanetaria Prometheus nel febbraio del 2066. Si tratta di sviluppare una nuova razza di androidi capaci di sopportare e sviluppare le altissime prestazioni richieste per estrarre titanio e iridio dalle miniere extraterrestri. La prima generazione di minatori cibernetici è però sfuggita al controllo del suo creatore e sta mettendo a ferro e fuoco l'intera nave stellare. Come animati da un fuoco vitale interno i robot hanno maturato una coscienza sociale proprio come i replicanti di Blade Runner e non ne vogliono più sapere di esser sfruttati alla stregua di veri e propri schiavi. Il tutto si sta risolvendo in un eccidio in massa di tutto lo staff umano dislocato sulla Prometheus: è dunque l'ora di intervenire. Teletrasportati a bordo in veste di terminator dovremo far fuori tutte le aberrazioni genetiche nate dal Progetto Firestart. Queste ultime si sono però già organizzate in una specie di milizia armata e, quel che è peggio, si stanno trasformando in orribili mostri assetati di sangue. Nonci sarà però la vecchi, cara ed intraprendente Ripley ad aiutarci, quindi ci sarà da sudare parecchio. Il game si sviluppa come una specie di avventura dinamica in cui dovremo esplorare l'intera astronave raggiungendo il covo del nemico e distruggendolo completamente. Sarà perciò basilare munirci di armi e attrezzature varie in grado di garantirci la sopravvivenza di fronte a tale orgia di violenza ed aggressione. Tutto viene sviluppato con grafica tridimensionale solida che ospita, a questo punto, moltissime fasi arcade nella migliore tradizione di coin op come Gryzor e Xenomorph; gli indicatori di gioco ci tengono constantemente informati sul numero di oggetti recuperati, sul nostro status fisico e sulla varia disponibilità delle armi in nostro possesso. Buon per noi che il programma ci permette di visionare, di volta in volta, una completa planimetria della Prometheus onde evitare di farci girovagare a zonzo e finire dritti, dritti in bocca... al replicante.





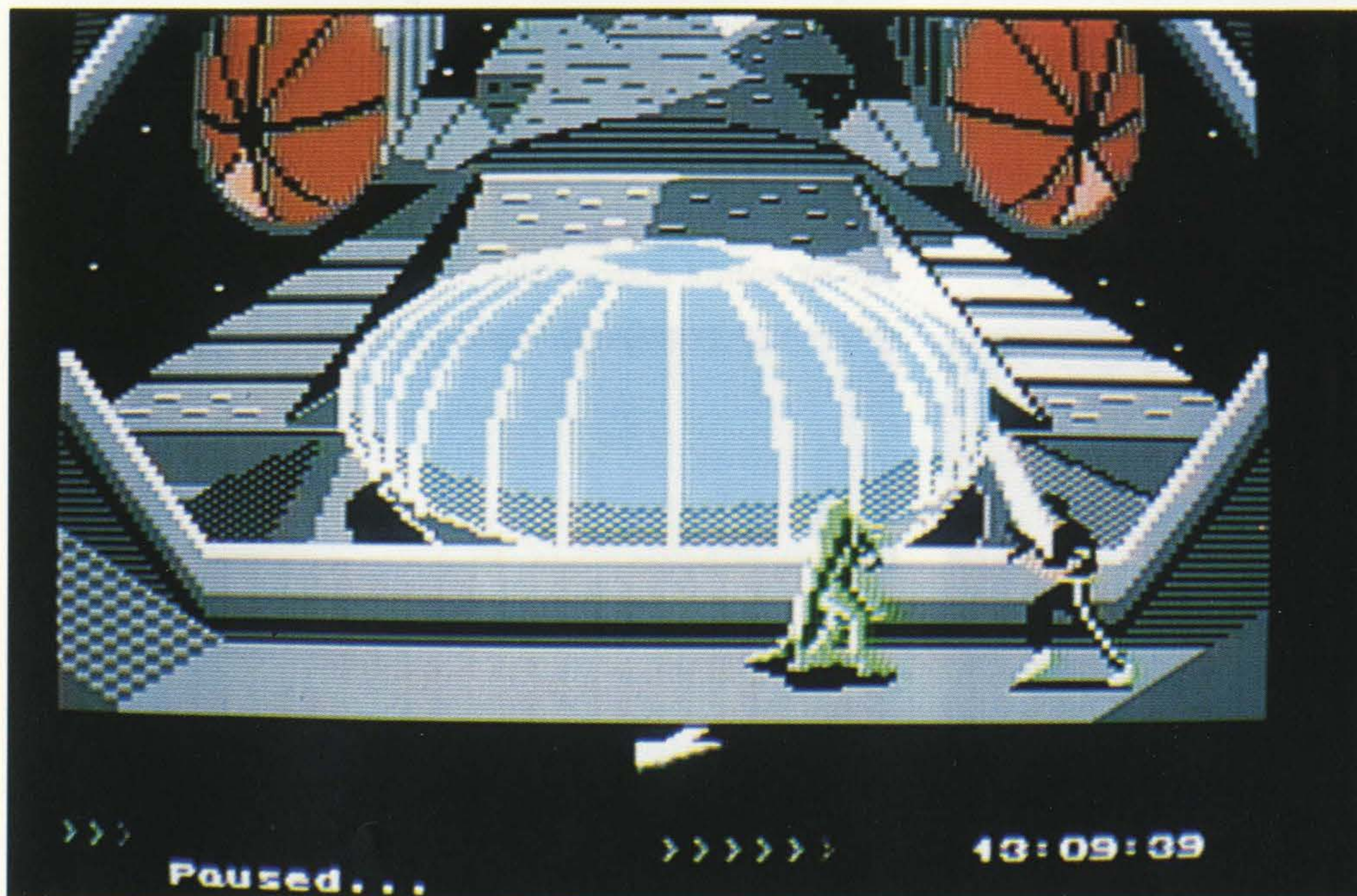
Project Firestart è dunque semplice ed immediato da giocare, ma decisamente molto cattivello da finire proprio perchè richiede l'abilità di celebrati smanettoni unita all'arguzia di ogni buon avventuriero.

Graficamente parlando è un vero spettacolo per i nostri occhi, con decine e decine di ottime schermate, velocissime animazioni, effetti speciali da film e mille altre finezze degne della Dynamix.

La colonna sonora sembra proprio tratta da un film, peccato che l'8 Bit Commodore non possegga le uscite audio stereofoniche!

Project Firestart è proprio bel game, divertente, duraturo, giocabilissimo: del resto è targato ECA!

Val. Globale: 9



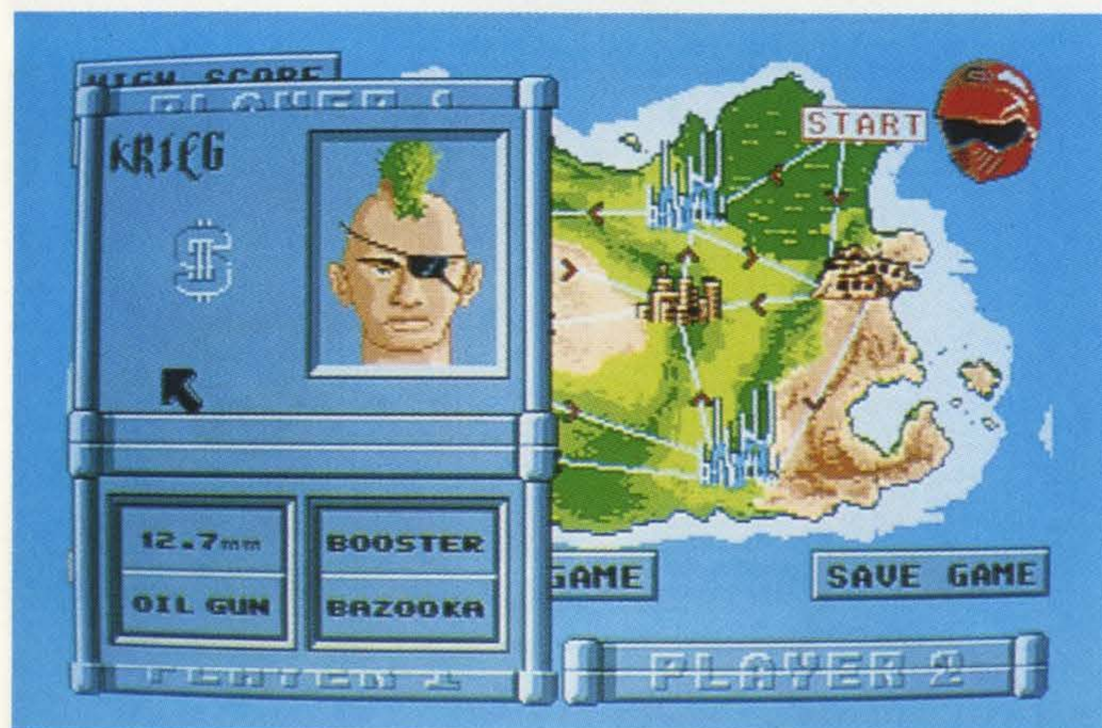
VG&CW YEP!

IRON TRACKERS

MICROIDS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ST
PREZZO: LIT. 39.000

Iron Tracker è una specie di battaglia all'ultimo sangue, combattuta in un classico scenario apocalittico, che ci ricorda molto da vicino le sequenze finali del secondo Mad Max, alias Interceptor II. Al comando di una ruggente buggy-moto, dotata di uno spropositato armamentario bellico, dovremo attraversare un'isoletta desertica in una "coast-to-coast" a cronometro. Si può competere da soli o in due, scegliendo non solo il proprio mezzo e la dotazione bellica, ma perfino l'aspetto e la personalità del nostro alter ego computerizzato. All'inizio del programma ci si imbatte in una sezione di costruzione dei personaggi che sta a metà tra una fabbrica di Frankenstein e un Lie Detector a identikit. Si tratta di una specie di tool grafico in cui potremo disegnare il "nostro" volto, scegliendo persino il colore ed il taglio dei capelli! Lo schermo si divide in due e la pista sfreccia via con i suoi numerosi ostacoli e insidie. La gara è organizzata su più tappe al termine delle quali ci sarà una breve sosta ai "box-empori" dove potremo rifornirci di carburante, armi e munizioni. Inutile sottolineare che per procurarsi il valsente indispensabile per i nostri shopping dovremo distruggere, una volta in gara, qualsiasi ostacolo o bersaglio e tagliare il traguardo entro un determinato tempo limite. Graficamente parlando non v'è nulla da eccepire perchè la Microids è riuscita, limitandosi, a creare qualcosa di veramente ben fatto e simpatico, senza far scadere la giocabilità Il commento sonoro è purtroppo quello solito: pernacchiette da eliminare al volo, dopo pochi secondi.

Val. Globale: 8





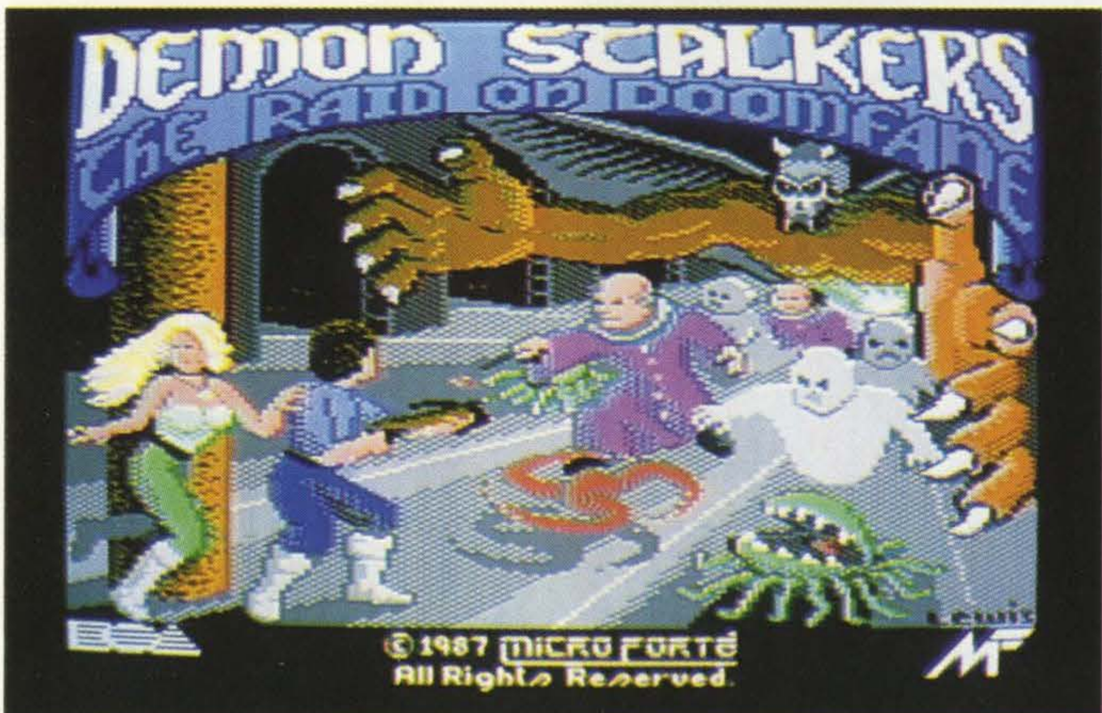
DEMON STALKERS

ELECTRONIC ARTS
C64/C128
PREZZO: L. 22.000

DEMON STALKERS è il classico arcade a più livelli dove si devono visitare numerose stanze e raccogliere degli oggetti per poter passare alla livello successiva. Il background è abbastanza usuale per questo tipo di gioco: un essere malvagio e spregevole, imparentato con il diavolo, ha deciso di mettere a ferro e fuoco le terre da voi possedute, vostro compito difendere i sudditi e cercare di sconfiggere in una ultima sanguinosa battaglia i seguaci del male. L'essere in questione è un certo Calvrak, per scovarlo e sconfiggerlo dovrete esplorare un vastissimo sotterraneo, composto da 99 labirinti cosparsi di innumerevoli pericoli e dai soliti oggetti da raccogliere per poi utilizzarli al momento opportuno. Con il gioco viene dato anche un costruttore di dungeons, in grado di farvi diventare degli abili creatori di labirinti impenetrabili ed inespugnabili con i quali fare impazzire i vostri amici.

Questo kit permette di scegliere i colori, le diverse caratteristiche dei numerosi livelli, di aggiungere mostri, mete, tesori, fate, ecc....ecc... senza limitazioni di sorta, potete anche scrivere messaggi e lasciare le pergamene nei posti più impensabili, sono offerte ben 200 opzioni. Il programma contiene un file indispensabile per preparare nuovi dischi sui quali salvare i vari scenari creati e le partite iniziate e non ancora terminate. La grafica è buona, all'altezza della concorrenza, la giocabilità e la velocità sono discrete. Il kit di costruzione dei dungeons è semplice da usare e dà delle ottime soddisfazioni, passare da un menu all'altro non crea problemi ed il risultato finale è assicurato.

Val. Globale: 7,8





SAFARI GUNS

INFOGRAMES
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 38.000

Estate tempo di vacanze, abbuffate di sole, mare e aria buona. Quest'anno però invece di tornare in quella "stessa spiaggia" perchè non optare per un esotico safari africano?! Safari fotografico s'intende, proprio come quello offertoci dalla Infogrames in una delle sue più recenti produzioni tutte arcade. Giunti allora in piena savana dovremo ottenere il massimo del punteggio collezionando meravigliose istantanee di tutti gli animali che incontreremo sopprimendo, allo stesso tempo, la moltitudine di bracconieri che mette in pericolo la continuità di ogni specie. Armati di macchina fotografica e fucile di precisione non dovremo però confondere i bersagli pena il clamoroso scemare del nostro score. In un game multilivello ci viene offerta una classica sparatoria fotografica e non, realizzata con visione prospettica tridimensionale con notevole sfoggio di colori ed animazioni. Safari Guns ci ricorda molto da vicino giochi come Prohibition, The Untouchables e Capone, trasportando tuttavia un soggetto di gioco abbastanza scontato in una dimensione originale che si avvale di un continuo susseguirsi di scenari ed animazioni molto vicine ad una analoga realtà arcade. Peccato per la versione per IBM PC si limiti a supportare al massimo una EGA e non offra alcuna compatibilità con qualche music card. L'azione è frenetica ed avvincente anche se la longevità del game non è delle più apprezzabili. Un tiro al bersaglio abbastanza originale dedicato senza dubbio ai giovanissimi.

Val. Globale: 7,5





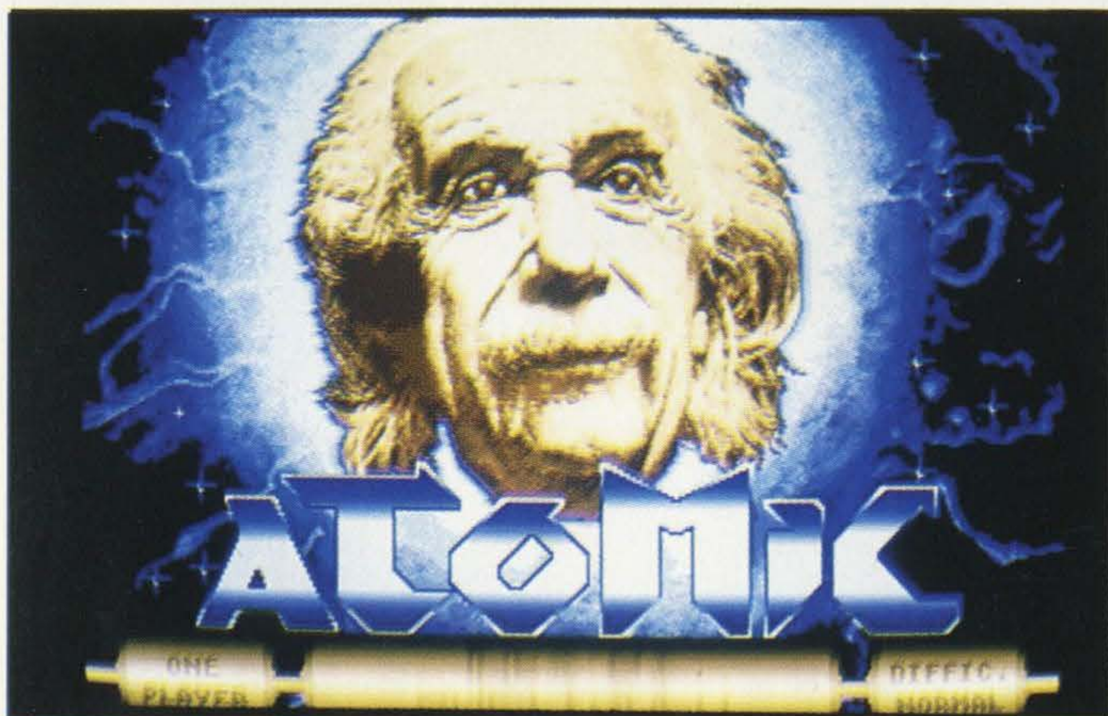
ATOMIX

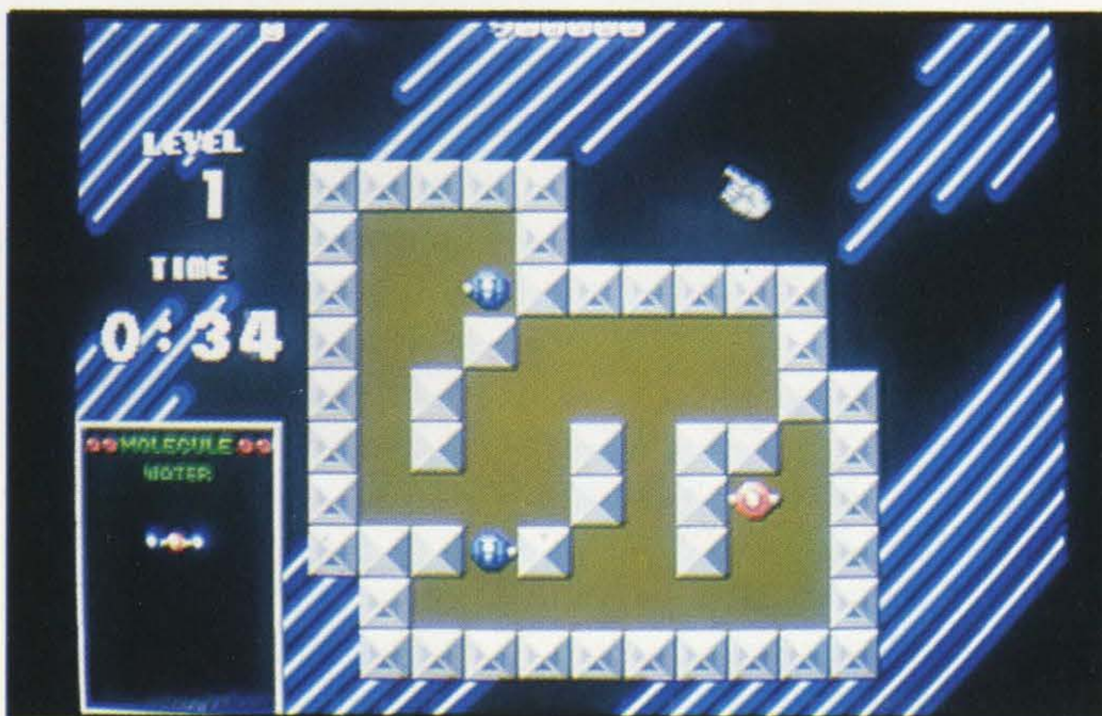
THALION/GRANDSLAM
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

All'olimpo dei videogiochi spaccacervello si va ad aggiungere l'ultimo nato in casa Thalion/Grandslam, ispirato alla chimica più pura e ad un soggetto di gioco vicino al celebrato e rimpianto (solo su Amiga) Sohko Ban. Scopo del gioco in Atomix è quello di spostare gli elementi di un atomo, sempre differente, e farli coincidere all'interno di una specie di labirinto sempre diverso. Esiste un'unica posizione in cui tutti i pezzi di questo puzzle chimico potranno collegarsi insieme perchè una volta messi in movimento si fermeranno solo urtando contro un ostacolo od un muro. 30 livelli che corrispondono ad altrettante formule chimiche ci offrono una sfida eccezionale per la nostra abilità ed intelligenza, nonchè per i nostri nervi che saranno messi a dura prova. Si parte con la molecola dell'acqua che andrà ricostruita utilizzando i due atomi idrogeno e quello di ossigeno in un'area di gioco di dimensioni contenutissime. L'aspetto grafico di Atomix poco conta quando un soggetto così è in grado, già da solo, di stregare e incollare alla poltrona ogni tipo di giocatore; ciononostante le animazioni scorrono fluide sullo schermo e la rappresentazione dell'intera area sfrutta moltissimi colori ed un'ottima definizione. Nel complesso Atomix è uno di quei giochi che ti ammaliano fin dal primo minuto, terribilmente longevo e tanto, tanto divertente.

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!





Un prezzo straordinario!
Chiedete i "Classic Hits" nei migliori negozi.



I MIGLIORI TITOLI D

C.T.O. s.r.l.
40069 ZOLA PREDOSA (BO) - Via Piemonte, 7/F
Tel. (051) 75.31.33 (r.a.) - Telefax (051) 75.34.18



DELLA VOSTRA VITA.

I titoli **"Classic Hits"** sono disponibili* per: **AMIGA; ATARI ST; C. 64 cassetta e disk; PC IBM 5 & 3; AMSTRAD CPC.**

* I titoli non sono sempre disponibili in tutti i formati.

FLOOD

ELECTRONIC ARTS
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. n.p.



Un incredibile tutto azione!

Quiffy è una minuta goccia verde un po' grassottella che vive nelle segrete caverne del profondo sottosuolo pieno di spazzatura e detriti di una antica e misteriosa civiltà. Sfortunatamente queste caverne sono frequentate da sgradevoli creature come gli Psico Teppisti ed i bellicosi lontani cugini di Quiffy: i Vong a testa di bulbo.

Queste abominevoli creature hanno intrapreso una terribile guerra contro la razza di Quiffy ed egli si trova oggi nella precaria posizione di ultimo rappresentante sopravvissuto della sua stirpe.

Come se ciò non bastasse alcune misteriose e minacciose buche hanno interrotto la loro arida indifferenza, durata per anni, iniziando ad inondare con enormi quantità d'acqua sino al più remoto anfratto dei sotterranei.

Dato che Quiffy non riesce a respirare sott'acqua, decide di intraprendere la strada per la superficie scappando da un inesorabile, funesto destino. Ora, se ancora non vi è venuta la testa a forma di bulbo (proprio come quella dei Vong) avrete già capito che il nuovo game degli autori di Populous si preannuncia quantomai originale, sbarazzino ed intrigante. L'idea alla base di Flood è molto semplice. Per ogni livello Quiffy deve esplorare le caverne corrispondenti e raccogliere tutti gli oggetti che non si trovano legati od incastrati al colorato background.

Una volta fatto ciò il nostro eroe potrà sfruttare una specie di teletrasporto per raggiungere il livello di gioco successivo. Inutile dire che in questa accozzaglia di buffe ambientazioni emerge una flora ed una fauna decisamente ostile che renderà il compito di Quiffy sempre più difficile.

I Vong, gli Psico Teppisti ed i Corridori Astrali saranno i suoi principali nemici, ma a complicare l'avanzata del nostro eroe contribuiranno i Vagabondi Bitorzolosi, funghi e mucillaggini varie, vacuoli afrodisiaci ed allucinogeni, nonchè piccoli ammassi sferici di detriti che gli bloccheranno spesso il cammino.

Il tutto viene sviluppato in una magica atmosfera arcade che ben poco ha da invidiare ad una qualsiasi coin-op e che riesce ad imporsi per freschezza, qualità ed originalità.

Flood è un gioco che non merita ulteriori presentazioni o spiegazioni perchè va subito provato e goduto fino in fondo proprio come al bar. In questo modo gli autori del best seller del 1989 danno riprova della loro invidiabile verve e della irriducibile ed imparreggiabile arte nel saper creare sempre qualcosa di nuovo e terribilmente divertente. Flood è da comprare al volo, parola di VG&CW.

Val. Globale: 9



Non sono stupendi i colori?

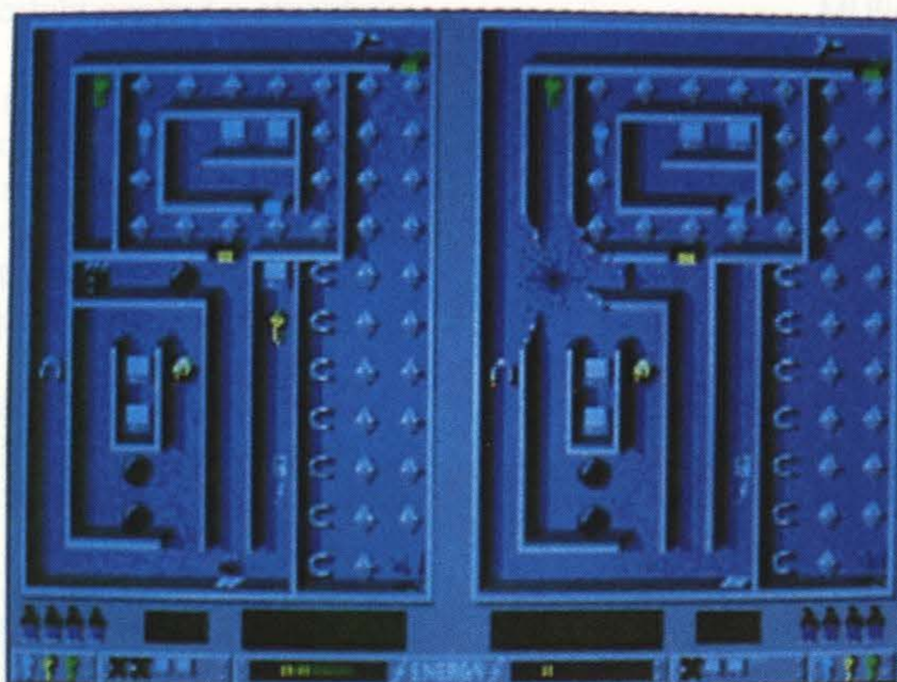
VG&CW YEP!

FUTURE CLASSICS COLLECTION

ELECTRONIC ZOO
ATARI ST - AMIGA - IB MPC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000

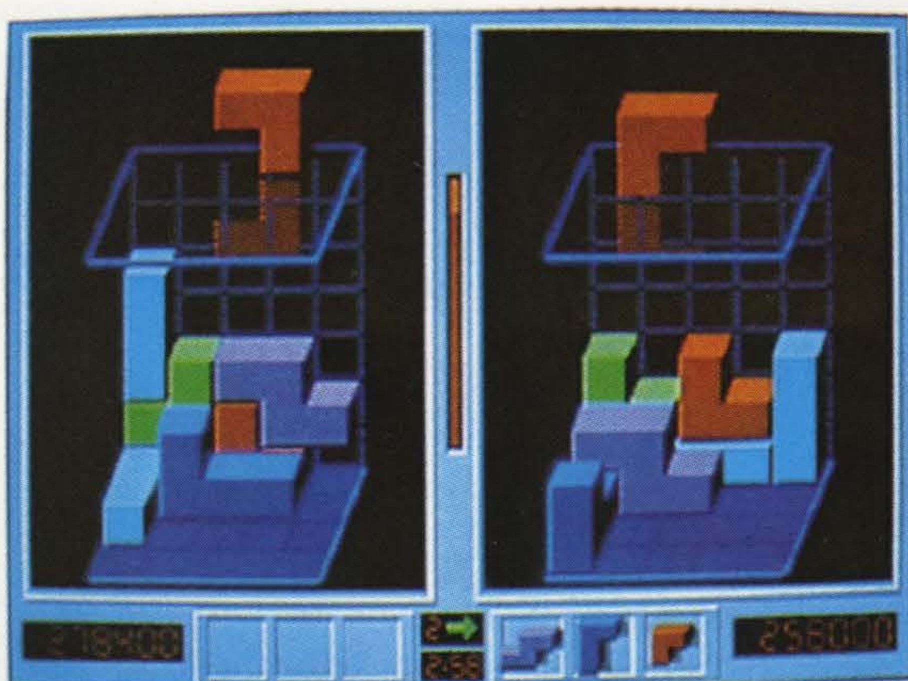
La compilation pubblicata inaspettatamente dalla Electronic Zoo è una classica raccolta per tutti i nostalgici delle console; infatti invece di proporre nuovi game o vecchi best seller ci offre cinque "dinosauri" del videogioco, che ai tempi furoreggiavano all'ombra delle sigle Atari VCS 2600 e Intellivision, rivisitati, modificati e corretti in ambiente sedici bit. Che ci volete fare, dopo sbadilate di conversioni, videogiochi al laser e film interattivi, un tuffo nel passato proprio ci voleva (io mi sveglio alla notte ripensando al mitico Haunted House: mi manca tanto!!!!). Si parte allora con Diskman, un classico gioco di labirinto a la Pacman, dove ci saranno da raccogliere floppy disk invece di pillole energetiche, nonchè magneti e virus da evitare! Diskman si può giocare contemporaneamente i due grazie al comodo Split Screen e ad una dinamicissima interazione. U classico dei classici dunque.

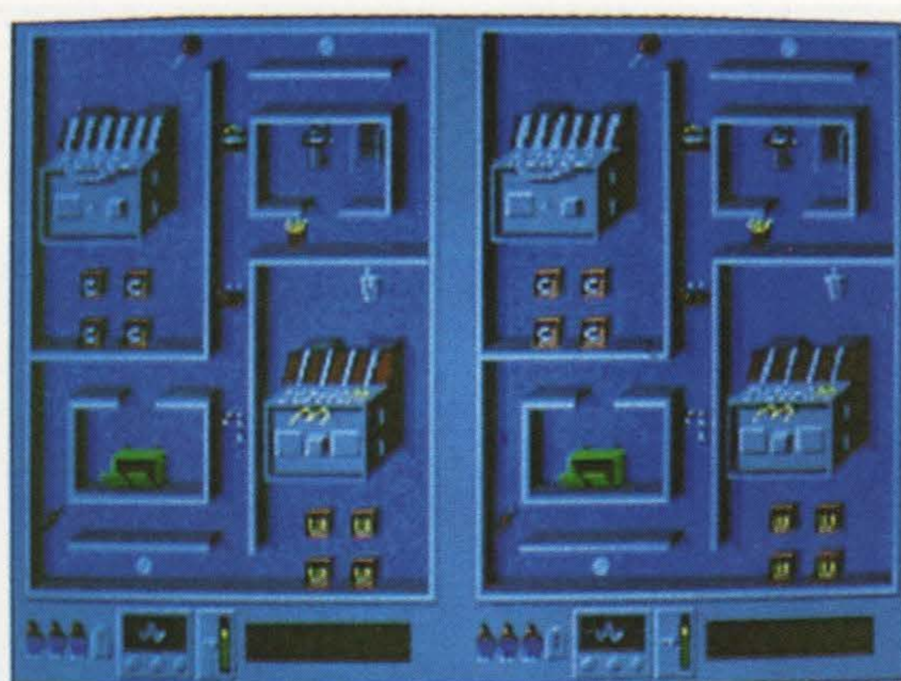
Se qualcuna ha problemi di peso potra poi ribellarsi a scriterati e sadici dietologhi, scatenando la sua ira nella Diet Riot, vero e proprio maze-game alla faccia del colesterolo e dei fusti da palestra. Anche qui si tratta di un soggetto di gioco sempre verde che si posiziona a metà tra un Bubble Bobble ed un Mario Bros. Poteva quindi mancare la indimenticabile battaglia dei carri armati, con tanto di colpi rimbalzanti, ostacoli e barriere a scomparsa? Eccola infatti riproposta in versione anni '90 e dotata di una irrinunciabile carica di divertimento. Questa volta però, invece di distruggere



il tank nemico, dovremo impossessarci del suo bunker base un po' come succedeva per la bandiera di Stratego.

Anche gli amanti di Dungeon Master non vengono dimenticati nella Future Classics dove troviamo una versione arcade di questo mitico adventure a labirinto. Proposto in versione prospettica tridimensionale si realizza come una specie di Xybots del medioevo, ricco di insidie, pericoli, trabocchetti e, naturalmente, preziosisimi forzieri da recuperare. Si conclude con un ennesima versione dell'ormai mitico Block Out Rainbow Arts, ulteriormente approfondito nell'ambito di questa compilation. A dire il vero quest'altro spaccacervelli







computerizzato, ribattezzato Blockalanche, centra poco con il filo conduttore della Future Classics, ma si rivela comunque un giocabilissimo e divertente "ritorno al futuro" del videogame di oggi.

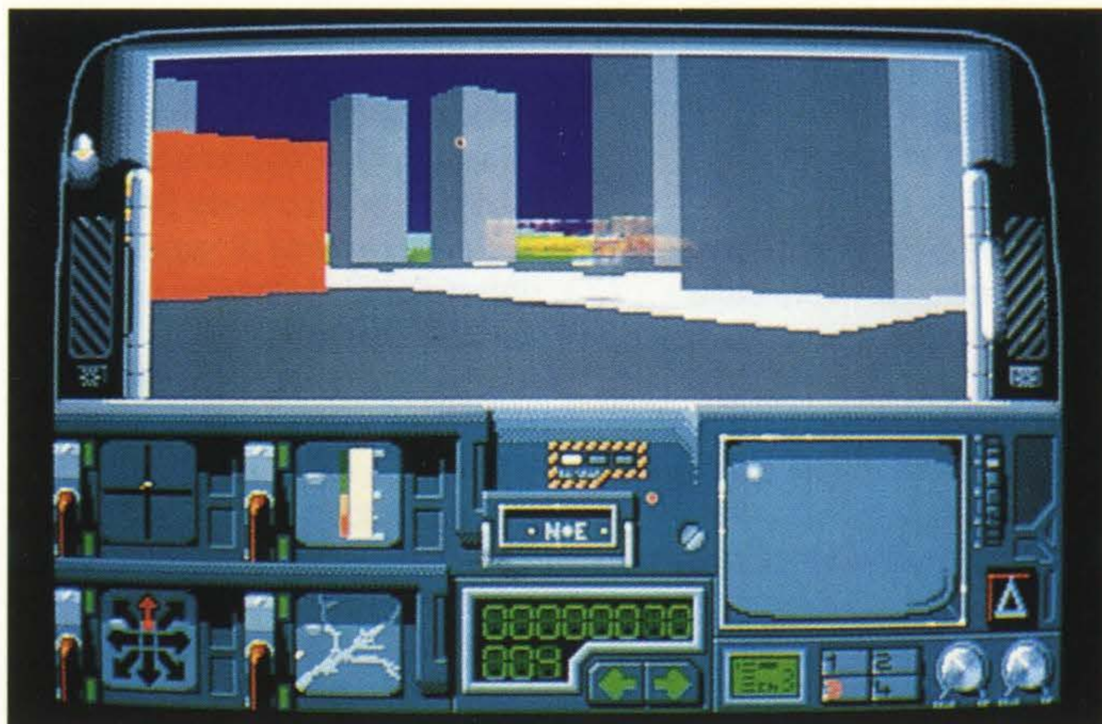
Tutti i game della raccolta sono sviluppati con ottima grafica, simpatici commenti sonori ed una estrema giocabilità. Pensateci bene, vale la pena almeno di provarli!

Val. Globale: 8

RESOLUTION 101

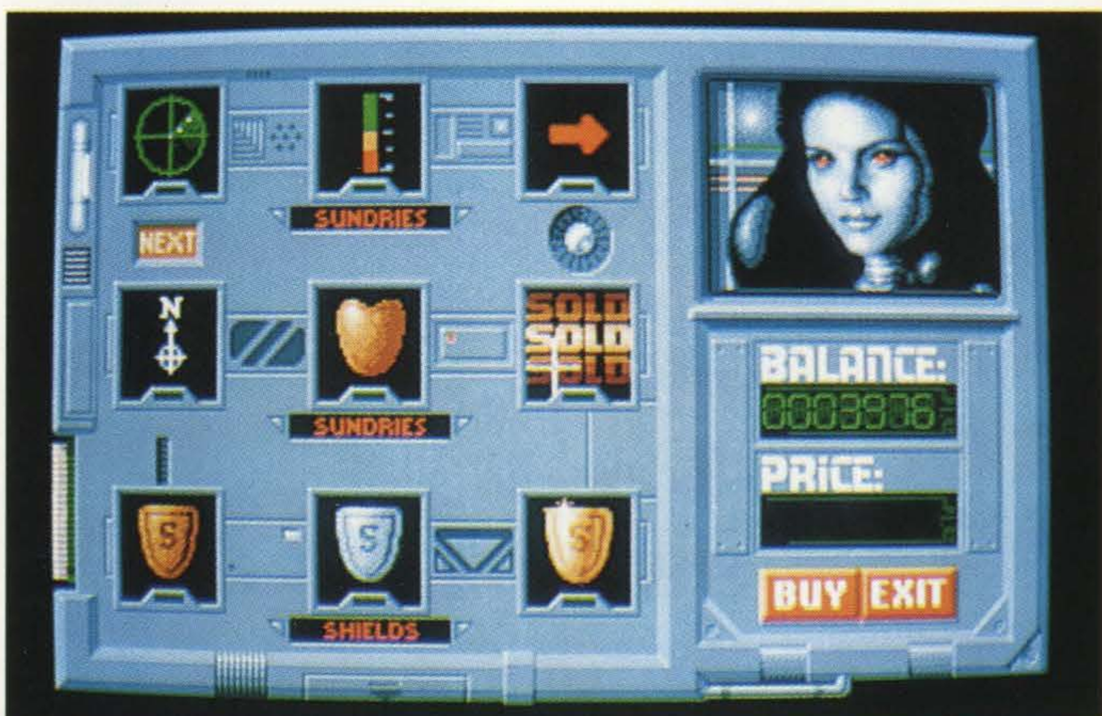
MILLENIUM
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000

Pensate un po' come suona bene il titolo di questo nuovo successone Millemium: quel "uan-o'-uan" finale gli regala una carica di sbarazzina aggressività che deriva da altrettante sigle ed "etichette" sportive ed agonistiche. Buon per noi che si tratta veramente di un ottimo game, altrimenti sarebbe tutto fiato, pubblicità e lavoro (dei programmatori) sprecato! Dimentichiamo allora, per un attimo, il titolo altisonante, e vestiamo la giubba di Blade Runner, perchè ci aspetta una lunga "vitaccia" simulata di bounty killer del 2010 o giù di lì. A bordo della nostra vetturetta avveniristica (chiaramente è in grado di volare!) dovremo percorrere un'intricata e fumosa metropoli alla ricerca di criminali, spacciatori ed assassini da catturare o uccidere. Il tutto viene vissuto attraverso una furibonda azione arcade che sfrutta una visione prospettica rigorosamente tridimensionale ed una dinamicissima animazione. Gli indicatori di gioco posti ai lati dello schermo lasciano moltissimo spazio alla visione sul mondo che ci circonda, realizzando una specie di ennesimo simulatore di guida-volo. I cattivi di turno rispondono ad una lista di ricercati che potremo consultare nell'ufficio del boss altrettanto minaccioso e poco propenso a perdonarci il benchè minimo errore. Vi sono quindi varie taglie e relativi livelli di rischio in ogni missione di cattura proprio perchè dovremo immergerci nel fior fiore della feccia metropolitana. Per catturare un ricercato prima si spara poi si



fanno le domande e si usano le manette... sul suo cadavere. Oltre a doverci impegnare in furibondi inseguimenti per le strade della città, dovremo fare attenzione a non colpire per sbaglio la moltitudine di veicoli e passanti che si trovano lì per caso: ciò comporterebbe gravissime penalizzazioni se non addirittura l'arresto (in una fredda prigione dal titolo "Game Over"). Durante le varie missioni potremo chiaramente riequippaggiare la nostra vettura, effettuare le eventuali riparazioni, comprare munizioni, carburante, nuovi strumenti di offesa più alcuni gadget elettronici indispensabili per facilitarci di un pizzico la vita di segugi e Bounty Hunter. Nei







casi più ostinati potremo comunque avvalerci di mine al Napalm, razzi a termo-ricerca ed altri simpaticissimi ammennicoli che starebbero forse meglio sotto le ali di un F-16. Il commento sonoro è di ottima fattura, ma le solite limitazioni dell'ST non possono di certo svilupparlo nella sua stupefacente complessità. Finalmente ecco un gioco originale, divertente e, senza dubbio, realmente longevo in quanto il numero di missioni/livelli è decisamente spropositato e poliedrico; Resolution 101 piace a tutti proprio perchè al più puro shoot'em up viene miscelata la cara, vecchi, irrinunciabile "magia" del cacciatore. Da non perdere!

Val. Globale: 8,9

CHAMPIONS OF KRYNN

SSI
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L. 69.000

Dopo una lunga assenza, durata alcune settimane, ecco finalmente per gli appassionati dei DUNGEONS&DRAGONS una nuova avventura, proposta dalla solita SSI, che con questo ultimo programma cerca di superarsi, riuscendoci per altro benissimo.

Il modulo utilizzato per sviluppare CHAMPIONS OF KRYNN è il solito DRAGONLANCE. Il game è il classico prosieguo dei vari POOL OF RADIANCE e del più recente CURSE OF THE AZURE BONDS.

Una fusione fra i mitici e spettacolari D&D e la saga DRAGONLANCE, tutti copyright del TSR GROUP che oramai sta mietendo allori e denari senza limitazione, grazie soprattutto a programmi sempre riusciti, basati su un'idea unica e (soprattutto) coperta da copyright come quella della saga dei DUNGEONS & DRAGONS, che nessuno può imitare senza incappare in giuste querele.

Dopo aver risolto le passate avventure, eccoci immersi in un altro RPG dai molteplici sviluppi. Come sanno tutti gli appassionati di D&D ogni volta che si inizia uno di questi giochi, anche se si sono già passati mesi od anni nel tentativo di rendere sempre più interessante lo svolgersi delle azioni, succede qualcosa di nuovo e di insperato che rende differente l'avventura che si sta vivendo dalla precedente.

Questo è senz'altro il trucco che rende sempre più attuali e ricercati i programmi di questa serie, che oramai vantano un vasto numero di appassionati ed una enorme bibliografia.

Certo è più piacevole giocare con dei concorrenti umani, infatti "basta" avere degli amici appassionati ed un DUNGEON MASTER all'altezza della situazione. Purtroppo non sempre è possibile riunire un simile gruppo di persone e di amici per svariate sere, magari per mesi o peggio per anni. Se non volete rischiare il divorzio od incappare nelle ire dei figli o delle vostre ragazze (che hanno delle giuste esigenze) non vi resta che munirvi di un computer ed acquistare uno o più programmi della SSI.

Il DUNGEON MASTER (leggi computer) è quasi sempre all'altezza della situazione, solo raramente le soluzioni proposte sono deludenti, ma questo capita anche quando i giocatori ed il DM sono umani, non vi pare???

La struttura del gioco è sempre la medesima, l'interfaccia video utilizzata è simile a quella utilizzata in passato per gli altri D&D, cambia solo la storia e il luogo dove questa si svolge.

Il programma assomiglia ad un vero RPG da tavola, c'è una carta topografica sulla quale potete spostare il vostro gruppo nel tentativo di distruggere le forze del male e di proteggere la vostra terra dagli attacchi del principe delle tenebre.

Per fare ciò dovrete esplorare città e fortezze, spostarvi attraverso foreste col rischio di incappare in imboscate e di fare incontri spiacevoli, per non dire indesiderati.

Quando c'è un combattimento potete gestire i vostri uomini uno ad uno e sistemarli sul terreno degli scontri. Le armi utilizzate sono le solite: si va dalla spada ai sortilegi più potenti. I nemici che incontrate sono le usuali strane creature che normalmente popolano un D&D: mostri, draghi, elfi, fate, maghi, ecc....

Non staremo certo a descrivere i numerosi caratteri fra i quali potete creare il vostro e le sette razze fra le quali potete scegliere, soprattutto perché non basterebbero le pagine della rivista, basti pensare che il manuale è composto da più di sessanta pagine. Per caricare CHAMPIONS OF KRYNN sul vostro computer dovete possedere almeno un sistema a due floppy o un hard disk. I 4 dischi che contengono il programma sono completamente sprotetti e basta un copy *.* od un xcopy per caricarli sul disco fisso.

Una volta lanciato il game vi viene chiesto il tipo di hardware posseduto (che viene memorizzato) e poi inizia l'avventura.

CHAMPIONS OF KRYNN funziona ad una risoluzione di 320 per 200 punti a 16 colori (se possedete una scheda EGA od una VGA), vede la scheda musicale ADLIB, anche se ad onor del vero di musica ce n'è poca, ci sono solo alcuni effetti sonori durante lo svolgersi delle azioni e la colonna sonora di introduzione.

CHAMPIONS OF KRYNN è un RPG abbastanza complesso e si rivolge ad un pubblico che già conosce i D&D. Se possedete le avventure precedenti non potete certo lasciarvi sfuggire quest'ultima fatica della SSI e della TSR Inc.

Val. Globale: 9





VG&CW YEP!

EOS EARTH ORBIT STATIONS

ELECTRONIC ARTS
C64/C128
PREZZO: L. 22.000

EOS è una fantastica simulazione che vi permetterà di vivere in prima persona lo sviluppo spaziale che sicuramente negli anni a venire vedrà l'uomo lanciato nello spazio alla conquista di nuovi mondi. Scopo del gioco costruire una stazione spaziale, combinando gli oltre 39 diversi moduli a disposizione in una infinita varietà di stazioni dalle caratteristiche differenti.

Una volta montata la stazione potrete finalmente iniziare l'esplorazione di altri pianeti del sistema solare ed incominciare lucrose ricerche che vi permetteranno di incrementare il budget e di lanciarvi in nuove insperate conquiste ed esplorazioni.

Per trasportare in orbita la stazione spaziale utilizzerete lo shuttle, il potenziamento dei laboratori chimici e degli altri impianti di ricerca vi consentirà di aumentare a dismisura il potere di cui godete, se sarete abbastanza abili potrete spingere i confini del vostro impero fino ai bordi del sistema solare, raggiungendo Plutone.

THE EARTH ORBIT STATIONS è basato sui piani reali della NASA ed è quindi una simulazione che si avvicina alla realtà, ne anticipa solo i tempi.

Prima di iniziare il gioco vero e proprio dovrete familiarizzare un po' con i mezzi che avete a disposizione e studiare a fondo le caratteristiche dei vari moduli che andranno a formare la base spaziale.

Passando da un menu all'altro di EOS potrete mettere le fondamenta per le future missioni, ricordatevi che il tempo è tiranno e, soprattutto, è denaro.

Il tempo perso quasi sempre causa un mancato guadagno che potrebbe alla fine causare il fallimento della missione, od una limitata riuscita della stessa.

Durante le varie fasi di ricerca potrete lanciare i Probe, dei piccoli satelliti carichi di strumenti che esploreranno per voi i vari pianeti e invieranno sulla stazione tutte le informazioni che saranno in grado di raccogliere.

Fate molta attenzione a non indebitarvi eccessivamente con le banche, un debito di grosse dimensioni potrebbe oberarvi di interessi da pagare e portarvi al fallimento. Purtroppo quella del denaro è una limitazione che non mancherà di influire sui tempi e sui modi della riuscita dell'impresa.

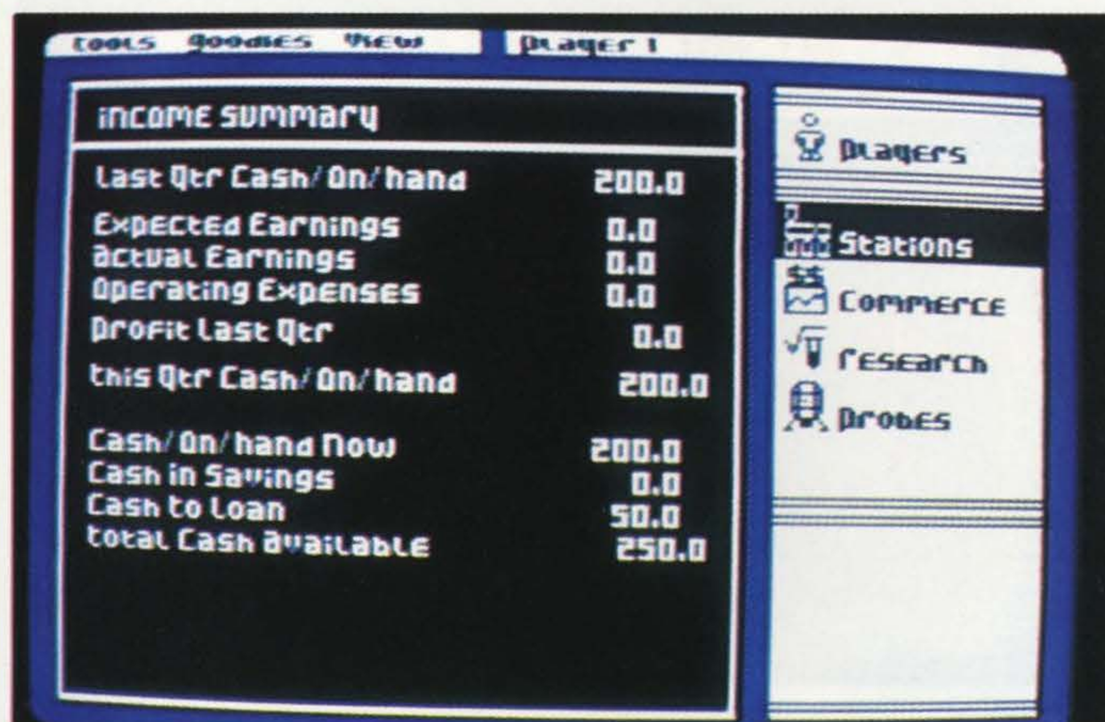
Spesso anche le menti più eccelse hanno dovuto sottostare ai voleri del dio denaro, grande ed unico tiranno della vita quotidiana.

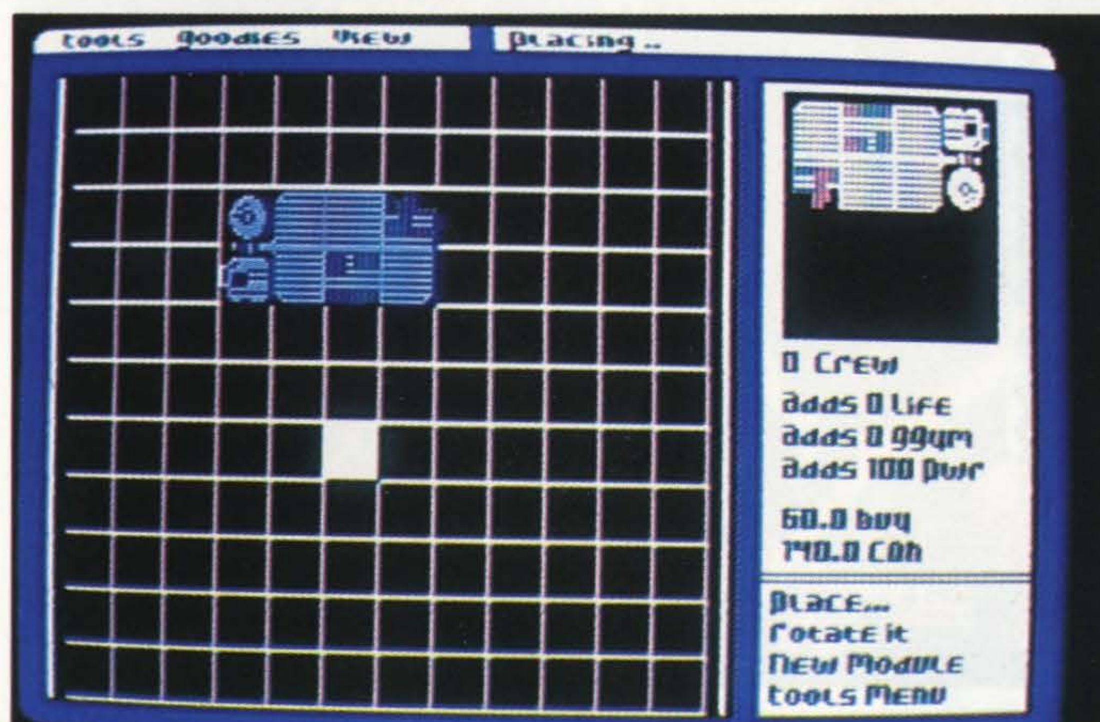
Con l'avanzare del gioco potrete munirvi di cargliners e di stazioni avanzate in grado di esplorare le zone più lontane del sistema solare. Queste navicelle sono munite di una unità di propulsione in grado di spingerle oltre l'orbita terrestre. Questi mezzi utilizzano il carburante solo per sfuggire alla forza di gravità dei vari pianeti. Per potersi rifornire devono però necessariamente fare ritorno nell'orbita terrestre.

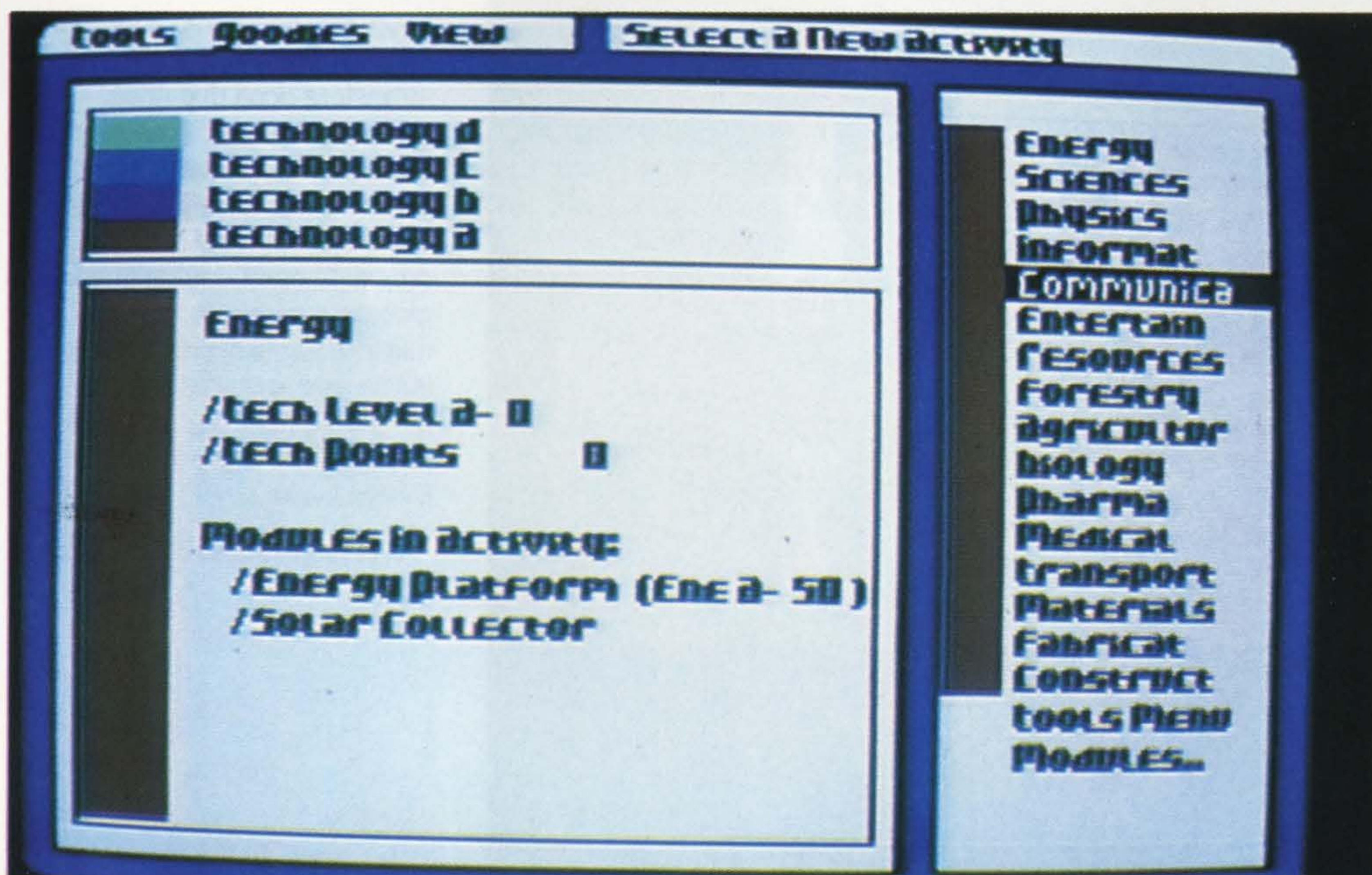
EOS permette di vivere avvincenti avventure, tutte nello spazio alla ricerca di nuove forme di vita e di nuove conoscenze, con il nobile intento di fare progredire la razza umana.

Sullo schermo si susseguono incessantemente le schermate che permettono di passare da una fase all'altra del gioco, il tutto gestito sapientemente da alcuni menu di collegamento che consentono di avere sempre presente e sotto controllo la situazione.

Una simulazione veramente vasta e ben fatta che rivaluta le potenzialità del COMMODORE 64, che recentemente è stato un po' trascurato dalle maggiori software house mondiali.







Le azioni si alternano sul video coinvolgendo direttamente in prima persona il giocatore che ben presto si immedesima con il capo del progetto spaziale e si trova proiettato in un non troppo ipotetico futuro.

Val. Globale 8

FREEDOM

COKTEL VISION
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 28.000

Dalla Coktel Vision arriva un'adventure veramente diversa dal solito, ispirata molto da vicino alle vicissitudini del mitico Kunta Kinte che hanno tenuto con il fiato sospeso migliaia di persone in tutto il mondo.

La "libertà" cui si aspira in questa avventura dinamica, molto simile allo standard creato dal precedente Emmanuelle, è quella dalle catene che ci imprigionano, in una piantagione di canna da zucchero, laggiù negli States del diciottesimo secolo.

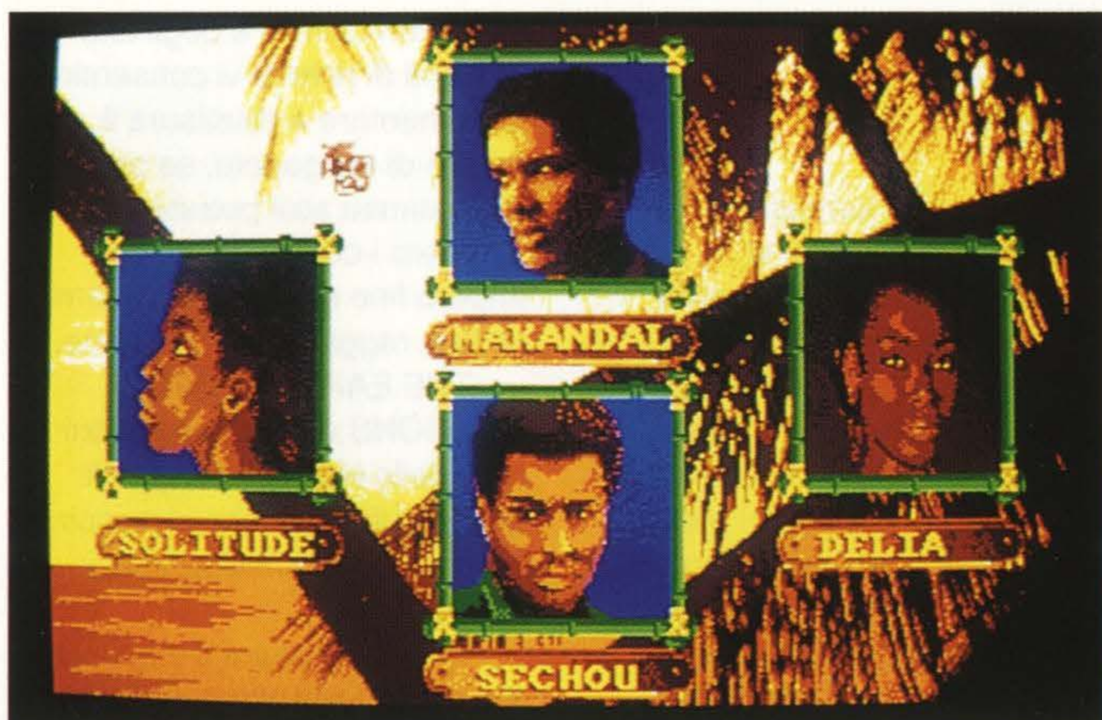
Per chi non l'avesse capito, il nostro alter ego in pixel ha la carnagione scura, ma molto scura, e decisamente non è visto di buon occhio dagli sfruttaori bianchi che lo costringono, insieme alla sua gente, a lavori e standard di vita disumani.

Compito nostro sarà allora quello di organizzare la rivolta e guidare verso la libertà la bistrattata minoranza di colore trapiantata a forza al di là dell'oceano.

Possiamo innanzitutto impostare un livello di difficoltà, selezionare il nostro personaggio e quindi vedercela con mille ostacoli e problemi da risolvere.

Ci sarà infatti da appiccare fuoco a parecchi villaggi, sfuggire alle mute di cani squinzagliatici contro, sfidare a duello i nostri nemici (con tanto di machete) e, dulcis in fundo, sviluppare un approccio diplomatico al nostro problema per evitare di far scemare la nostra iniziativa in un inutile e dannosissimo bagno di sangue.

L'intera piantagione si compone di 204 schiavi divisi in



14 capanne, con tanto di stregone, medico e alcuni differenti gruppi di specialisti, come fabbri, raffinatori di zucchero, maniscalchi ecc.

Questi saranno i primi da coinvolgere nella nostra rivolta perchè saranno in grado di costituire la base portante del nostro mini esercito, indispensabile per opporsi agli agguerritissimi padroni bianchi.

Si gioca con mouse e joystick passando tranquillamente da atmosfere arcade a dimensioni RPG in una vicenda di dimensioni quasi epiche.

Il tutto viene sviluppato attraverso un mare di stupende schermate che raccontano graficamente il nostro "Radici"







personale. Anche l'accompagnamento sonoro è di ottimo livello e ricrea tutta un atmosfera ricca di pathos.

Visto che oggi il problema dell'Apartheid è quantomai sentito e di attualità Freedom della Coktel Vision arriva a proposito perchè facendoci giocare e scervellare, nella migliore tradizioni adventure, ci lascia anche molto tempo per pensare e riflettere su una delle più nefaste piaghe dell'umanità. Evviva i videogiochi intelligenti!

Val. Globale: 8,6

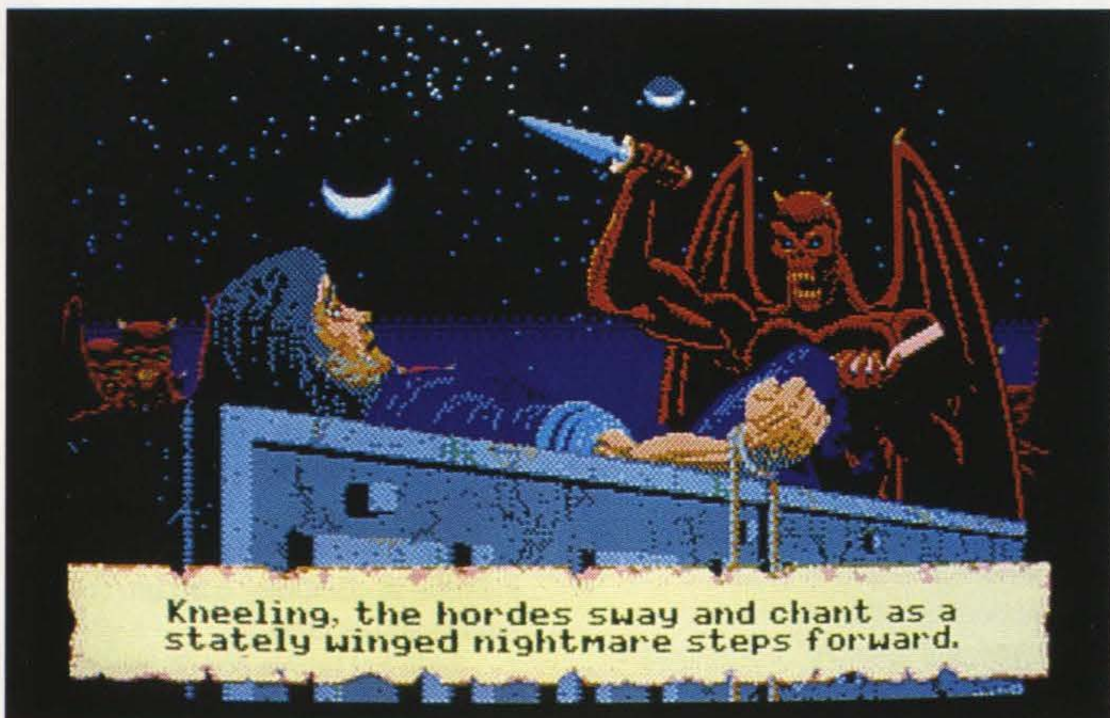
ULTIMA VI

ORIGIN
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L. 59.000

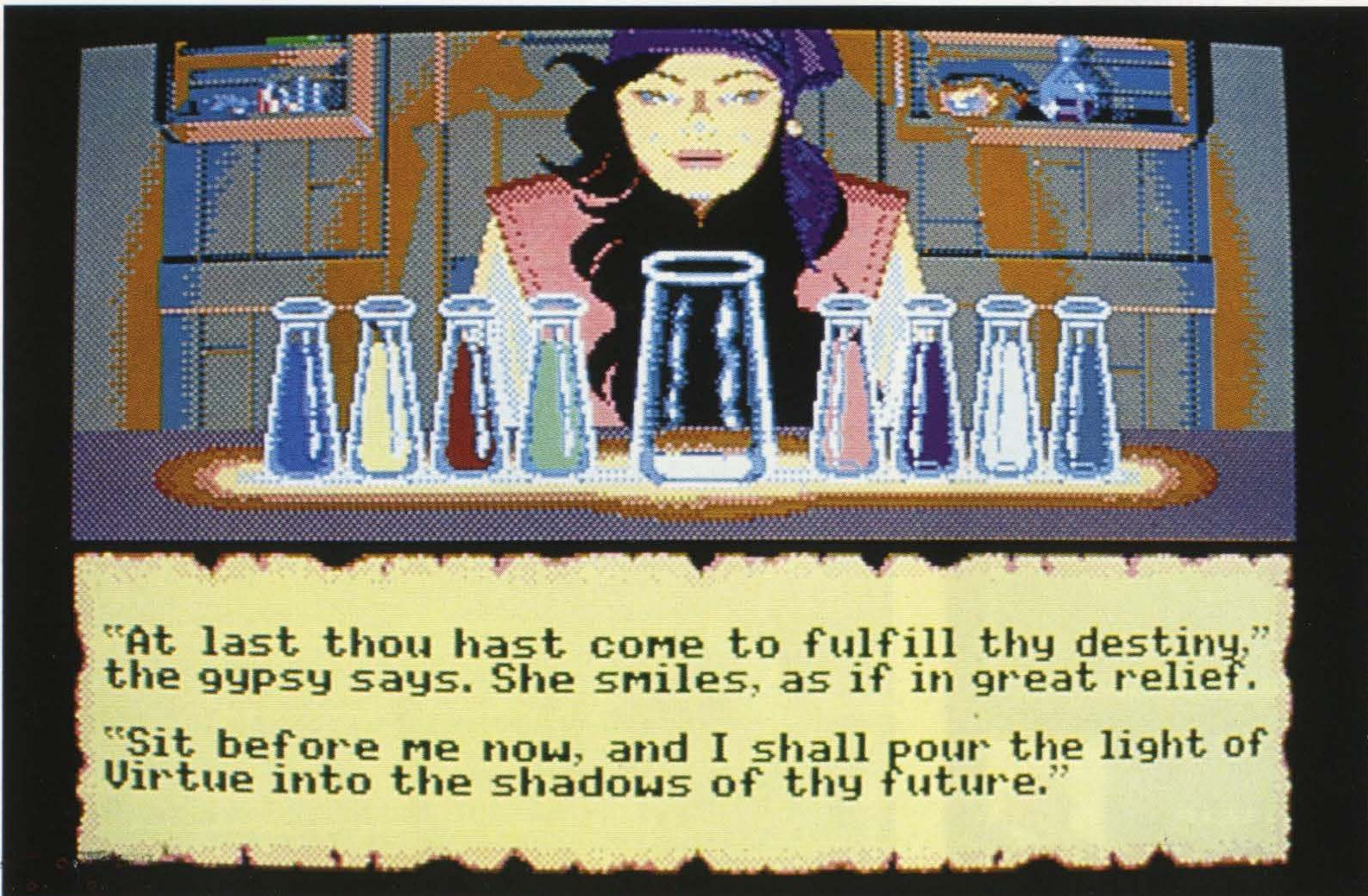
La prima cosa che noterete appena acquistato ULTIMA VI è la confezione: sfrenatamente lussuosa, una vera libidine. All'interno della voluminosa scatola troverete, oltre ai dischi da 5.25" ed a quelli da 3.5", due manualetti e la mappa della nuova terra da esplorare stampata su un pezzo di stoffa (non correrete così il pericolo di sgualcirla ogni qualvolta la consulterete). Confezioni di questo tipo sono la migliore arma contro la pirateria, nessun appassionato può rinunciare all'acquisto del programma originale, basta rapportare il prezzo della copia piratata con quella dell'originale, tenendo anche presente il valore di ciò che vi viene fornito dalla ORIGIN con i dischi. Ma bando alle ciance, passiamo all'ultima fatica di Lord British, che anche questa volta si è superato. L'avventura è il logico prosieguo di ULTIMA V, la saga che ha preso origine in quella terra magica che è la Britannia, sede di terribili segreti e di avventurose gesta. Anche questa volta come nei migliori DUNGEONS&DRAGONS vi troverete a combattere le forze del male, farete degli straordinari incontri con esseri mitici che popolano la realtà dei sogni, esseri straordinari che potranno esservi amici o implacabili avversari. Come in ogni gioco di ruolo anche in questo caso dovrete crearvi un carattere (potrete anche utilizzarne uno creato in precedenza con le vecchie release di ULTIMA), questa volta avete la possibilità di bilanciare la nobiltà d'animo e la lealtà del vostro personaggio con altre qualità meno positive, ma che spesso sono necessarie per risolvere situazioni intricate, dove ad esempio l'aiutare un essere in pericolo può mettere a repentaglio l'esito finale dell'avventura. L'interfaccia video utilizzata è a dir poco eccezionale, nulla in comune con le vecchie versioni per PC: ora si risolvono tutte le situazione con il solo utilizzo del mouse, grazie anche alla possibilità di cliccare sulle varie icone raffiguranti i comandi che si impartiscono ai vari caratteri. Basti dire che il game gira in modo VGA a 320X200 pixel a 256 colori e sfrutta le varie schede musicali in commercio, dalla AD LIB alla ROLAND. La sigla di presentazione è animata e narra un po' la storia di tutti gli acquirenti di ULTIMA VI che in una sera piovosa, passata davanti al televisore smanettando sul telecomando, vengono rapiti e trasportati nel magico mondo di LORD BRITISH, dove dovranno sudare sette camicie per riuscire a far trionfare il bene.

Vi viene offerta la possibilità di scelta su chi impersonare: potrete essere una stupenda fanciulla od un potente mago od ancora un grande guerriero, a voi l'ardua scelta. Unica cosa sicura è che vi sarà molto difficile tornare sulla poltrona davanti al televisore senza aver prima risolto questa ennesima avventura. I vari episodi di ULTIMA sono stati i precursori computerizzati degli AD&D della SSI ed anche questa volta i programmatori della ORIGIN sono riusciti a migliorarsi e forse a toccare l'apice della perfezione. I maggiori sforzi sono stati fatti per rendere piacevole e maggiormente giocabile il gioco, sforzi pienamente riusciti che ripagano le fatiche fatte da LORD BRITISH per creare questa nuova puntata. Il game viene fornito sia su dischi da tre pollici sia su dischi da 5, il programma è interamente sprotetto, per farlo funzionare con delle discrete doti di velocità è meglio installarlo su disco rigido dove occupa quasi 4 mega.

ULTIMA VI gira con tutte le schede grafiche più diffuse, dall'HERCULES alla VGA, occorrono 640 kram e se possibile il mouse (che però non è indispensabile).







Val. Globale 8,9

VG&CW YEP!

THE BATTLE OF BRITAIN

LUCASFILM/US GOLD
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000

Arriva finalmente su Amiga la rutilante, infuocata e terribile Battaglia d'Inghilterra proposta dalla Lucasfilm sulla scia del precedente Blackhawk 1942. Un gioco simulazione dunque, ricco di strategia e azione mozzafiato, in grado di subissare completamente il successo dei vari Bomber & Co. Al comando della Royal Air Force o dell'agguerritissima Luftwaffe (per entrambe sarà comunque questione di vita o di morte!) potremo scagliare l'attacco decisivo ed impegnarci in una lunghissima ed estenuante campagna, vissuta nei cieli di mezza Europa. Il programma mantiene intatta l'altissima interazione ed il livello di realismo offerti nell'originaria versione per IBM PC, sviluppando ottime animazioni ed un coinvolgimento di cui sono capaci solo i game Lucasfilm. Il sonoro è altrettanto azzeccato; nel complesso The Battle Of Britain si indirizza ad un target di videogiocatori di ogni tipo, genere ed età, regalando ore ed ore di furibondo divertimento.

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!



F-16 COMBAT PILOT

DIGITAL INTEGRATION
NUOVA VERSIONE:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 49.000

Dopo la riuscitisisma conversione di Bomber per gli otto bit, anche la Digital Integration è riuscita a trasportare sul più piccolo Commodore tutta la magia dei suoi F-16 che tanto filo da torcere hanno dato a quelli "sponsorizzati" dalla Spectrum Holobyte. Ne esce una stupenda simulazione che proprio nulla ha da invidiare a quelle a sedici Bit, eccezion fatta per l'aspetto grafico che viene completamente ristrutturato e modellato per sfruttare comunque al massimo le capacità grafiche del computer.

Il gioco ci permette di cimentarci in numerosissime missioni di guerra e di morte il cui livello di complessità andrà via, via aumentando fino al classico ed immancabile armageddon finale. La velocità di movimento e di gestione dei numerosi sprite tridimensionali viene sviluppata egregiamente rispettando il realismo e l'altissima interazione. Bisogna comunque leggersi a fondo il manuale di istruzioni. Consigliato ai veri assi della cloche!

Val. Globale: 8,8



RACK'EM

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 39.000

La Accolade ci ripropone per l'otto Bit Commodore la sua ottima simulazione di Snooker, giocata su un vero tavolo da biliardo tridimensionale rappresentato al limite delle possibilità grafiche del nostro computer. Proprio come avveniva in analoghe produzioni, dedicate esclusivamente al mondo dei sedici Bit, in questo Rack'em potremo sfidare il computer o un avversario umano, scegliere le regole e realizzare, memorizzandoli, moltissimi trick shot lasciando libero sfogo alla nostra fervida fantasia e abilità sul panno verde. La velocità di animazione è davvero sorprendente e riesce a stupire anche il più scettico ed esperto videogiocatore, stregandolo con altissimo livello di realismo. Possiamo infine costruire a tavolino l'area di gioco e scegliere se utilizzare 8, 9 o 15 palle a seconda dei vari tipi di torneo previsti per lo Snooker. Un gioco imperdibile per tutti gli appassionati.

Val. Globale: 8,7

VG&CW
YEP!



SERVE AND VOLLEY

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 28.000

Mentre nel mondo degli home computer più avanzati le simulazioni tennistiche ormai si sprecano, sul "piccolo" Commodore 64 arriva lo stupendo Serve And Volley targato Accolade. Si tratta di un completo torneo di tennis che si avvale di una rappresentazione grafica di alto livello che impiega la visione laterale e prospettica dell'area di gioco. Tre livelli di difficoltà e numerose opzioni e variabili, relative alla potenze del tiro in dritto e rovescio, al servizio ed al top spin, realizzano un realistico approccio al magico mondo di questo elegante sport. Anche qui la grafica tridimensionale la fa da padrona sviluppando contemporaneamente un'estrema giocabilità ed un altissimo livello di interazione. Potremo disputare un vero torneo od allenarci insieme al computer o ad un avversario umano.

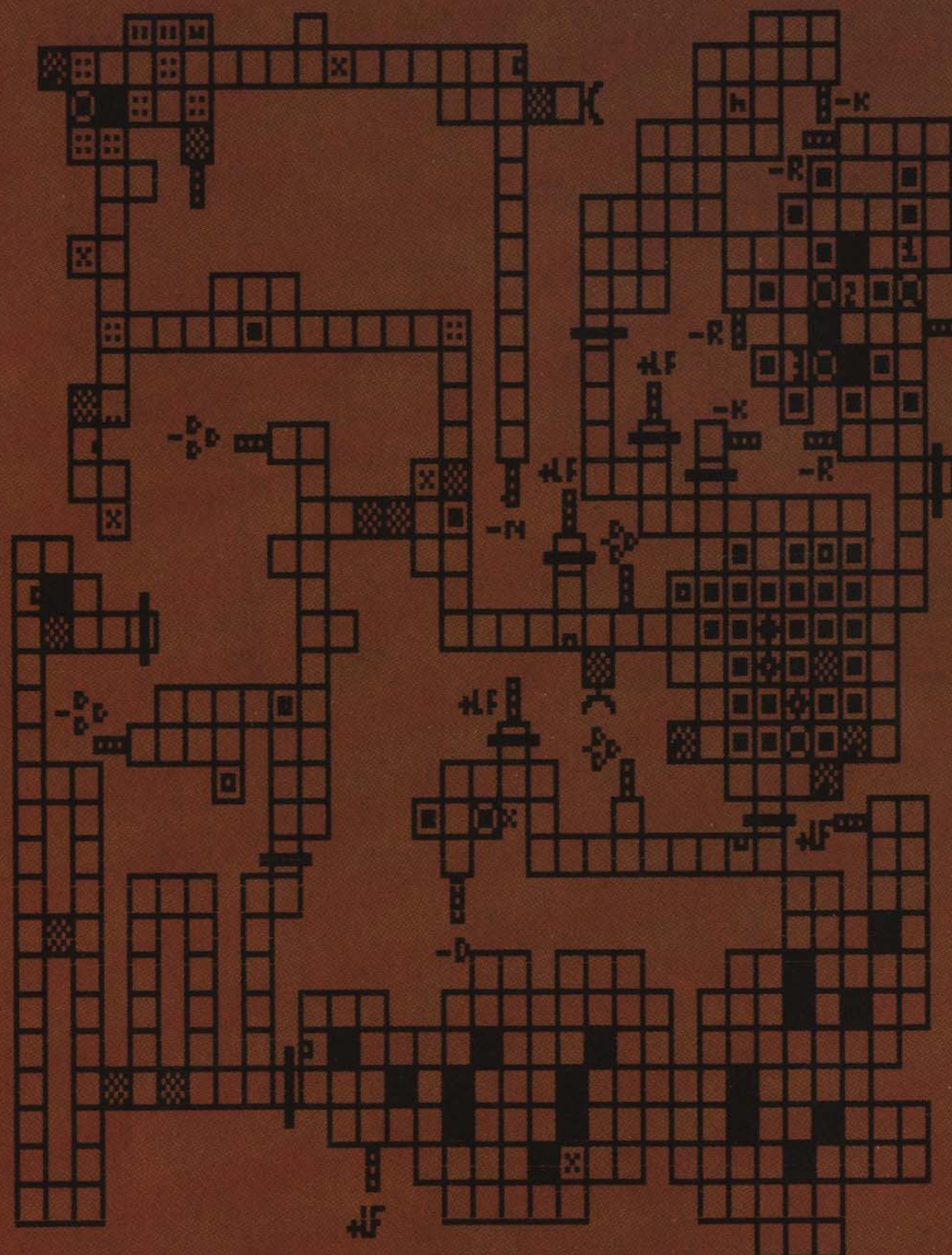
Il più bel tennis per gli otto bit!

Val. Globale: 8,8

VG&CW
YEP!



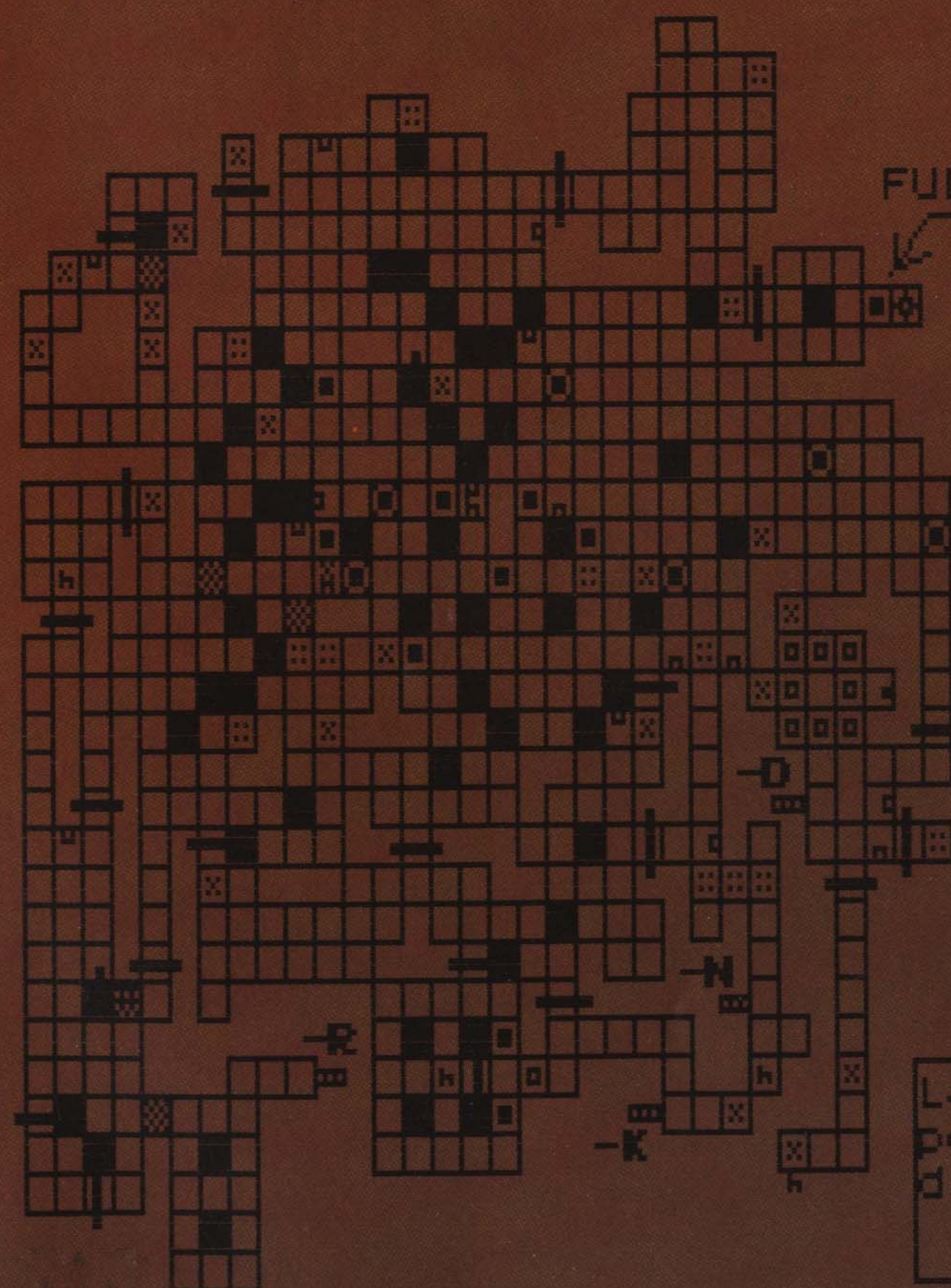
Chaos strikes back



livello CORBUM

- ◆ CORBUM
- ◆ BOTOLA FALSA
- +LF LIVELLO FINALE
- -K SCENDE A KU
- -R SCENDE A ROS
- -D SCENDE A DAIN
- -N SCENDE A NETA
- -D.D.D SCENDE A D.D.D
- 1.2.3 ORDINE DI USO DELLE BOTOLE

Non c'e' comunicazione tra le 4 vie.



FUL YA PIT

livello finale

- **K** da KU
- **R** da ROS
- **D** da DAIN
- **N** da NETA
- x cibo,oggetti
- h chiave
- ■ botola#
- ☒ botola finta
- ◻ pedana
- · pulsante
- ⊓ ⊐ serratura,slot
- ◆ fuoco fatuo

La MASTER KEY e'in posseso di un mostro di questo livello.

risolta by Mirko

Sherlock Holmes

Consulting Detective

PREZZO: LIT. 20.000

ALLA "CORTE" DEL PIU' GRANDE DETECTIVE DEL MONDO

Consulting Detective è un gioco di società che in due anni ha già venduto in tutto il mondo più di un milione di copie. Si tratta di immedesimarsi nei panni degli "Irregolari di Baker Street", la banda di ragazzi londinesi che assisteva il mitico Sherlock Holmes nella risoluzione dei casi più complessi. Dal volumetto che riassume questi ultimi si apprendono infatti i dati iniziali di 10 atti criminosi compiuti, che andranno analizzati e sviluppati girando per le strade della fumosa Londra del secolo scorso. Bisogna armarsi dunque di matita e blocco per gli appunti perchè alla base di ogni investigazione professionale vi sono decine e decine di indizi da raccogliere, cercando di "fiutare" grazie ad essi la pista giusta. Tradotto interamente in italiano, Consulting Detective si indirizza ad un pubblico di ogni età offrendo un soggetto di gioco sempre verde e indubbiamente stimolante.

GIOCARE E' ELEMENTARE, WATSON!

In veste di aiutanti di Holmes potremo giocare da soli (sfidando solo l'estrema arguzia dell'eroe di Sir Arthur Conan Doyle), in competizione con un altro "irregolare" o addirittura in gruppo.

Lo svolgimento del gioco non richiede dadi, carte o altri gadget simili, proprio perchè viene svolto a livello di semplice lettura delle notizie, dei dati e degli indizi relativi al caso scelto da risolvere. All'interno della confezione troviamo infatti una mappa che rappresenta la Londra della fine ottocento e sei volumetti che raggruppano le regole, casi e soluzioni, gli indizi, le domande, l'elenco degli abitanti di Londra (con relativi indirizzi) coinvolti nel gioco, nonchè un dossier con 10 edizioni del Times.

All'inizio della partita si sceglie allora un caso, lo si legge e si prende nota, almeno mentalmente, dei quesiti e dei misteri che dovranno essere risolti e svelati. Si decide poi da dove cominciare le indagini e raccogliere testimonianze ed indizi. Fatto ciò si continua a ripetere quest'ultima fase fintantochè non si sarà giunti alla risoluzione dell'enigma. Per valutare il livello di progressi e di scoperte maturate si dovrà consultare il libro delle soluzioni per conteggiare, in percentuale, il lavoro svolto come detective. In base ai risultati raggiunti si potrà stabilire il vincitore della partita, ovverosia colui che si sarà avvicinato maggiormente alla verità celata. Ogni giocatore ha infatti la possibilità di proporre una soluzione alla fine di qualsiasi turno di gioco; ciò viene fatto rispondendo per iscritto e in segreto alle domande del libro dei quiz, che ci pone appunto le mete da raggiungere durante l'investigazione. Se un giocatore sta ancora lavorando al caso, l'altro, che ha già proposto una soluzione, può continuare a giocare, ma non potrà modificare la sua soluzione. Solo quando tutti i partecipanti saranno giunti alla conclusione del caso si potrà effettuare il conteggio di cui sopra.

I DOSSIER DI SCOTLAND YARD

Dai vari libretti contenuti nella confezione potranno scaturire preziosissime fonti di informazioni; l'Archivio Giornalistico, ad esempio, è una raccolta di giornali in ordine di data, che possono fornire tracce ed informazioni riguardanti i casi. Questa raccolta può essere consultata in qualunque momento del gioco con una sola limitazione: non si potranno visionare le edizioni posteriori al caso scelto, cioè quelle relative ai successivi, in modo tale da evitare di "barare" sulla prossima partita.

La Guida della Città poi contiene un elenco in ordine alfabetico della maggior parte dei luoghi e dei personaggi menzionati o a cui si allude nei casi. Non ci troveremo il recapito dell'Ispettore Abberline (cui chiedere aiuto anche se non ci sarà in giro un certo JACK!!), ma molte liste di nomi che non vengono menzionate nei casi. Queste liste addizionali sono state fornite affinché il giocatore possa procurarsi informazioni seguendo un ragionamento logico. Ad esempio, per risolvere un caso di avvelenamento, si potranno visitare i chimici ed i farmacisti elencati nella guida.



Immagine tratta da "Il libro degli indizi"

UNA VOLTA ELIMINATO L'IMPOSSIBILE, CIO' CHE RIMANE DEV'ESSERE LA VERITA'

Benvenuti allora nelle strade nebbiose della Londra vittoriana. Grazie ad un sistema di gioco estremamente semplice, che si basa su uno strano, ma azzeccatissimo miscuglio di Cluedo e LibroGame, potrete rivivere le gesta dell'intramontabile Sherlock Holmes, sfidando la vostra intelligenza, il vostro spirito di osservazione e, non per ultimo, il vostro coraggio. Attenzione infatti al covo dei fumatori d'oppio e al ratto gigante di Sumatra, che si aggira nella nefasta zona dei docks. Un'ultimo avvertimento, prima di augurarvi un buon gioco: non voltate mai le spalle a qualcuno se vi trovate a passare per Buck's Row nel quartiere di Whitechapel!!

CONSULTING DETECTIVE è DISPONIBILE PRESSO PERGIOCO, MI

Alessandro di Ferrara ci comunica un interessante strategia di gioco per Player manager (Anco, per Amiga): per passare dalla serie C alla A bisogna innanzitutto procurarsi almeno tre dischi vergini. A questo punto si comincia a giocare normalmente e dopo ogni risultato positivo si registra su disco. Si devono memorizzare solo le vittorie o, al massimo, qualche pareggio. Così ogni volta che la squadra comincerà a perdere basterà dare le dimissioni e ricaricare dall'ultima vittoria registrata. Inoltre se perderete una partita e ricaricherete quella precedente, dopo aver dato le dimissioni, avrete 4 probabilità su cinque di vincere la partita che prima avevate perso o almeno di pareggiare. Salverete così tutte le partite del campionato e quelle di coppa; ogni volta che vedrete la squadra in declino basterà caricare l'ultima partita con risultato positivo. In questo modo si arriva tranquillamente in serie A, finalisti nella prima coppa, semifinalisti nella seconda e finalisti nella terza. Un'altra raccomandazione: se perdete una partita non scoraggiatevi subito, ma provate a continuare il gioco. Se poi vedete che le csse si mettono proprio male sarà meglio caricare la partita prima.
Concludendo è meglio possedere due disk drive perchè così si possono evitare noiosissimi cambi di floppy continui. (CARO ALESSANDRO, LA SOLUZIONE DI ASTAROTH CI INTERESSA MOLTISSIMO: COSA ASPETTI A SPEDIRCELA? CIAO!!!).

FILIPPO FALCINELLI di Perugia (Filippo noi non facciamo abbonamenti proprio per evitare i disguidi che ti sono accaduti con altre pubblicazioni - non ci piace far aspettare i lettori!) ci offre in esclusiva qualche utilissimo hint per **ANTHEADS - IT CAME FROM THE DESERT II** (Cinemaware, per tutte le versioni): Andate subito dal giornalista Bert, all'inizio del gioco, ed in seguito dalla Fortune Teller (la chiromante) che sarà quella di maggior aiuto insieme a Billy. La chiromante vi dirà di andare da Billy Bob poichè ha bisogno di zucchero: si trasformerà in formica e dovrete ucciderlo. Come? Semplice, basterà sparare sulle radici delle antenne (e non come nella prima avventura!). Si otterrà un numero, segnatelo! Andate poi nel laboratorio dove incontrerete Billy, un bambino, che è l'unico che vi salverà. Andate poi da Ida e da Bert: orrore, scoprirete che la regina formica è nata dopo cinque anni nelle fondamenta dell'ospedale dove tiene prigioniero il Dr. Wells (al piano B), che è l'unico in grado di sventare la terribile minaccia. Uccidete altri amici e se vi daranno dei numeri segnateveli sempre. Alcuni sono: Elmer, il direttore della miniera, e probabilmente anche il sindaco. I numeri raccolti andranno usati nel piano B (usate l'ascensore nell'ospedale), nella stanza a nord-est per aprire la cassaforte a combinazione.
N.B.: i numeri 1 e 2 sono i giorni, per farli diventare formiche cliccate su Pez'em; andate ogni giorno da Ida, Bert e Billy (il bambino); il sindaco è un traditore. Cliccate sempre sulle frasi per continuare e non per andare sulla mappa. C'è comunque qualcuno in ascolto che sa come si usano i numeri per la cassaforte?!

GRIDRUNNER (Llamasoft, per Atari ST): per ottenere vite infinite digitate, durante il gioco, PINK-FLOYD-ARE-GODS.

LICENCE TO KILL (DOMARK, per tutte le versioni): Livello 1: cercate di distruggere la jeep di Sanchez nel minor tempo possibile. Per far ciò rimanetele dietro e piombatele addosso scendendo in picchiata. Livello 2: state lontani dalle porte aperte rimanendo appiccicati ai muri. Correndo incontro ai nemici li farete scappare ed arretrare, anche se ciò non serve per eliminarli tutti. Sparate ai bidoni per farli saltare in aria e risparmiare munizioni. Occhio a non saltare in aria anche voi!
Livello 3: per agganciare la coda dell'aereo di Sanchez state lontani dalle nuvole e premete il fire per agganciare i cavo di traino. Fate questo solo quando Bond sarà vicinissimo, ma premete il tasto con qualche secondo di anticipo calcolando il tempo di reazione. Livello 4: rimanete sott'acqua quando i motoscafi e i cecchini vi ronzano intorno. Conservate una bombola piena di ossigeno e non emergete a meno che non vi arrivino addosso altri subacquei. Cercate di rubare ad uno di questi un fucile con l'arpione e conservatelo per quando atterrerà l'idrovolante. Appena lo vedrete sparate l'arpione e fatevi trascinare via.
Livello 5: una volta dentro al camion gli altri veicoli vi attaccheranno. Le autocisterne potete sbatterle fuoristrada andandoci contro; se le motrici si staccano distruggete comunque ogni pezzo, evitate le jeep con i lanciamissili e investitele in pieno.

ROADBLASTER (US GOLD, per Atari ST): Quando la macchina si trova sulla linea di partenza digitate LAVILLASTRANGIATO quindi premete i seguenti tasti per i vari bonus: X gira la macchina, S avanza al livello successivo, F fa il pieno di carburante, G termina il gioco, 0 elimina le armi speciali, 1 installa i cannoni U2, 2 installa i missili cruise, 3 installa gli schermi elettrici, 4 installa gli iniettori nitro.

CRAZY CARS II (TITUS, per ATari ST): Arrivate a 204 mph e premete il tasto F10 per mettere in pausa il gioco. Premete il fire; il gioco rallenterà, ma potrete comunque controllare la Ferrari e, premendo continuamente il fire e muovemndovi a destra e a sinistra, potrete facilmente evitare i blocchi stradali della polizia.